TILT

MICROLOISIRS

LA GUERRE DES CONSOLES !
14 machines au banc d'essai !
Les trois nouveaux Amstrad !

SIMULATEURS DE VOL: F19 contre Bomber et F29 Retaliator ● 3615 TILT: une console NEC et son CD ROM à gagner ! ● Incroyable: IBM s'attaque au marché ST/Amiga ● Match: les jeux de foot explosés par Kick Off II ! ● Gold of the Aztecs: meilleur jeu d'arcade-aventure de l'année ?



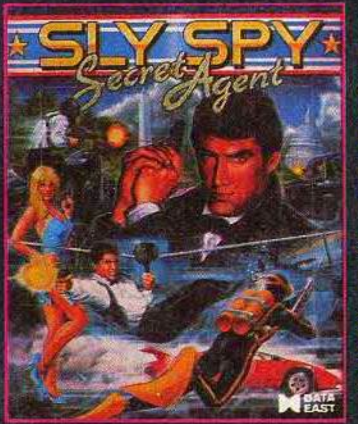
N° 81 SEPTEMBRE 1990. 25 F. BELGIQUE: 175 FB. SUISSE: 7,50 FS. CANADA: 6,50 $ CAN. MAROC: 39 DH. ESPAGNE: 750 PTAS. ISSN 073-6968


SIGNES
LES
Contrôlez votre guerrier sur 6 niveaux étonnants bourrés d'action - Brisez les chaines qui unissent les gangs, grimpez aux réverberes et lancez-vous contre l'ennemi en les précipitant dans les cabines téléphoniques et écrasez les par la force de cet impact. Les coups avants, les coups arrieres, les tourbillons et les coups de pieds sont parmi les gestes les plus compliqués des arts martiaux . . . retrouvez les dans ce fantastique jeu! SHADOW WARRIOR - le héros des années 90!
SHADOW Warriors
MO
IVANHOE
Enfilez votre armure, prenez votre épée et lancez-vous à l'assaut des pouvoirs magiques du plus dioboblique des sorciers, des pirates, de repoussants dragons, et de toute une clique d'êtres hideux dons cette époque de legende. Une animation superbe par les dessinateurs du film Asterix, et des graphismes sensationnels creent un impact visuel jamois vu dons l'histoire des loisirs interactifs. IVANHOE - Battez- vous pour votre vie... et pour la légende!
THE LOST PATROL
Notre hélico s'est écrasé après avoir été touché...........le pilote, lui, n'ira pas plus loin. Maintenant, il faut que je guide ma section, alors que nous sommes tous epuisés, vers nos bases à travers la jungle et les rizières.. En entrant dans un village qui avait l'air accueillant, nous nous sommes rendus compte que c'était une planque pour les guerilleros. Ce n'est qu'un détail plus qui nous empéche de dormir...ça et un détraqué dans notre groupe - il faut que je trouve qui il est, avant que le moral tous devienne notre plus grand ennemi. Mon Dieu, cette guerre ne finira donc jamais !
Ivanhoe
LOST PATROL
OC

DU TEMPS







Le hit d'arcade d'espionnage et d'action vous entraine sur 9 niveaux tous plus excitants et passionnants les uns que les autres.Des caractéristiques de jeu innovatrices avec toute une gamme de scénarios différents comme une course au volant d'une voiture de sport ou des combats sous-marins.

Sauvez votre nation du régime oppresseur du "Conseil pour la Domination du Monde".



Rejoignez les combattants de la résistance dans leur croisade contre les terribles pouvoirs de King Crimson -un maniaque et ses brigades Crimson- des mutants transformés en dangereuses machines à tuer... des chars d'assaut géants, des jets de combat, des serpents mecaniques et beaucoup d'autres. Si vous avez assez de courage, vous pourrez vous battre pour atteindre votre but final - la destruction de King Crimson en personne!







DISPONIBLE SUR
AMSTRAD
ATARI ST - AMIGA



ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL:(1) 43350675.

TILT MICROLOISIRS
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46.62.20.00. Télex : 631 345. Fax : 46.62.25.31.
Abonnements : tél. : (16-1) 64.38.01.25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Rédacteur en chef adjoint
Jean-Loup Renault

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaire de rédaction
Dominique Chauvel

Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Dany Boolauck

Maquette
Christine Gourdal, Yasmine Chabert

Photographe
François Julienne et Eric Ramaroson

Secrétariat
Fabienne Ferrandes et Bernadette Debru

Ont collaboré à ce numéro
Acidric Briztou, Diabolik Buster, Eric Caberia, Laurence Chabrun, Daniel Clairet, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermellin, Alain Huyghues-Lacour, Juju, Olivier Scamps, Brigitte Soudakoff, Laurent Tournade, Jérôme Tesseyre, Pierre-Olivier Vincent, Charles Villoutreix.

MINITEL 3615 TILT
Chef de rubrique
Florence Serpette

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46.62.20.00

Directeur de la publicité
Claire Vésine

Chef de publicité
Sylvie Houeix

Assistante commerciale
Claudine Lefebvre

Ventes
Synergie Presse. Philippe Brunie, Chef des ventes,
73/77, rue de Sèvres, 92100 Boulogne.
Tél. : (1) 46.04.88.10.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (train/bateau)
(Tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes. Cedex.
Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros) = 2 000 FB.
Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.

Promotion
Isabelle Neyraud avec Catherine Binétruy

Directeur administratif et financier
Jean Weiss

Fabrication
Jean-Jack Vallet

ÉDITEUR
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A. au capital
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 2, rue des Italiens, 75440 Paris Cedex 9
Président-Directeur général :
Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger



Tirage de ce numéro = 115 000 exemplaires.

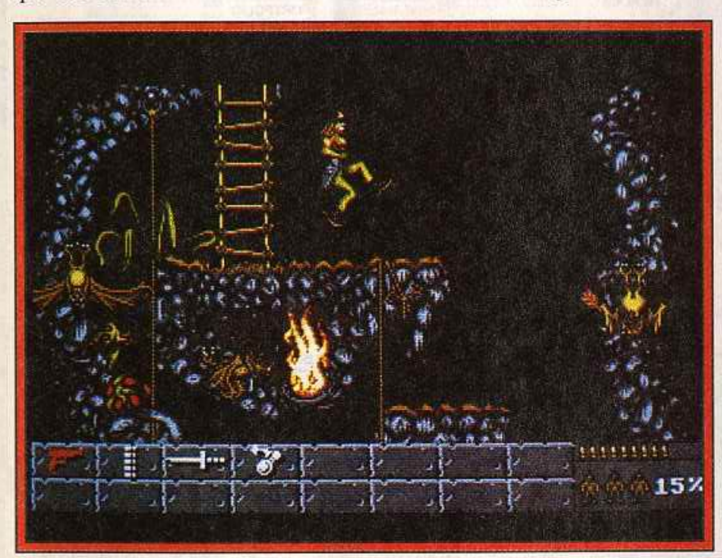
Couverture : Jérôme Tesseyre.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger -
Dépôt légal : 3e trimestre 1990
Photocomposition et photogravure : H.E.I., 94700 Maisons-Alfort.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy -
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

SOMMAIRE

N° 81

nouvelle console Amstrad *GX 4000*. Pour clarifier le débat, *Tilt* vous propose une série de comparatifs. Nos journalistes vous donnent très franchement leur avis sur les 8 bits, les 16 bits, les portables et les toutes nouvelles qui pointent leur nez : des dents — de crocodile — vont grincer...



Gold of the Aztecs, une aventure/action prometteuse.

3615 TILT
Gagnez une console NEC
et son CD-ROM



Thunder Force III, jamais monstres n'auront été aussi beaux !



Issue de la gamme CPC, la console Amstrad s'attaque aux géants japonais.

COCONUT

IL Y A LES CLIENTS COCONUT... ...ET CEUX QUI CHERCHENT ENCORE...

COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68
Métro Argentine

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C.Cial Le Triangle-Ni. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41

AMSTRAD CPC

COMPILATIONS :	
100 % A D'OR	145/195
12 JEUX FANTASTIQUES	145/195
DOUBLE ACTION	145/195
EPYX 21	145/195
GAME SET & MATCH	129/169
GAME SET & MATCH 2	129/169
HEROES	145/195
LA COLLECTION CPC	160/225
LES AVENTURIERS	145/195
LES BARBARES	149/199
LES FANATIQUES	ND/245
LES FOUS DU FOOT	145/195
LES JUSTICIERS	145/195
LES JUSTICIERS II	145/195
LES MAITRES NINJA	125/175
LES VAINQUEURS	145/195
OCEAN DYNAMITE	149/199
WORLD CUP YEAR 90	145/195
A.M.C.	125/175
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	99/149
AFTER THE WAR	99/149
ALTERED BEAST	99/149
ARMALYTE	99/159
BACK TO THE FUTURE 2	119/169
BARD'S TALE	65/ 95
BATMAN (LE FILM)	99/145
BEACH VOLLEY	95/145
BLACK TIGER	99/149
BLOODWYCH	125/165
BOMBER	145/195
CABAL	99/149
CAPTAIN TRUENO	129/169
CARRIER COMMAND	139/189
CHASE HQ	95/145
CRACK DOWN	95/145
DEFENDER OF THE EARTH	95/145
DEFENDER OF THE CROWN	ND/189
DOUBLE DRAGON 2	95/145
DRAGONS OF FLAME	109/199
DYNASTY WARS	105/145
ESCAPE FROM THE PLANET	95/145
FIRE & FORGET 2	129/169
FLIMBO'S QUEST	99/149
GHOULS'N GHOSTS	99/149
GREAT COURTS	145/195
HOSTAGES (OPERATION GIGN)	165/225
INDY THE LAST CRUSADE (ARCADE)	95/145
INTERNATIONAL 3D TENNIS	99/149
IRON LORD	ND/195
ITALY 90	125/175
KICK OFF 2	95/145
KICK OFF	129/169
KLAX	99/149
LA SECTE NOIRE	ND/179
LODE RUNNER	145/195
MANCHESTER UNITED	129/169
MIDNIGHT RESISTANCE	99/149
NIGHT HUNTER	ND/175
NINJA SPIRIT	99/149
ORIENTAL GAMES	129/159
PLAYER MANAGER	129/169
PLOTTING	99/149
RAINBOW ISLAND	95/145
RICK DANGEROUS	95/145
SATAN	145/175
SECRET AGENT (SLY SPY)	95/145
SHADOW WARRIORS	95/145
SNOW STRIKE	95/145
STORMLORD 2	95/145
STUNT CAR	95/145
SWITCHBLADE	95/145
TENNIS CUP	165/195
TERRE ET CONQUERANTS	160/195
TIE BREAK	95/145
TINTIN SUR LA LUNE	135/185
TURBO OUT RUN	99/149
TURRICAN	95/145
TUSKER	95/145
VENDETTA	95/145
WORLD CUP SOCCER 90	95/145

COMMODORE 64

COMPILATIONS :	
100 % DYNAMITE	145/190
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR 1 CD)	225/269
COIN OP HITS	125/159
GAME SET & MATCH	129/179
GAME SET & MATCH 2	139/189
HEROES	145/195
LES BEST D'US GOLD	149/179
OCEAN DYNAMITE (INGROWD)	139/189
STARWARS TRILOGY	160/195
TAITO COIN OP HITS	125/165
THE STORY SO FAR vol 2	160/195
THE STORY SO FAR vol 4	160/195
THRILL TIME GOLD 2	145/189
WORLD CUP COMPILATION	145/195
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	109/169
AFTER THE WAR	140/180
ALTERED BEAST	140/195
BARD'S TALE 2	ND/245
BARD'S TALE 3	ND/245
BARD'S TALE	65/095
BATMAN (LE FILM)	95/145
BLOOD MONEY	109/169
BLOODWYCH	109/169
CABAL	95/145
CHAMPION OF KRYNN	ND/269
CHASE HQ	95/149
CURSE OF THE AZUR BOND	ND/269
DRAGON NINJA	95/189
DRAGON STRIKE	169/249
DRAGONS SPIRIT	125/165
DRAGON'S WAR	ND/225
DYNASTY WARS	109/149
EMLYN HUGHES INTL. SOCCER	95/145
ESCAPE FROM THE PLANET	109/169
FLIGHT STIMULATOR 2 (VF)	490/590
GALAXY FORCE	99/149
GHOSTBUSTERS 2	109/160
GRAND PRIX CIRCUIT	120/189
GREAT COURTS	225/245
GUNSHIP	139/189
HARD DRIVIN'	109/169
HEROES OF THE LANCE	120/169
HILLSFAR	ND/225
INDY (ARCADE)	115/169
INTERNATIONAL 3D TENNIS	109/169
KICK OFF	140/195
KICK OFF 2	140/195
LORD OF CHAOS	109/169
MANCHESTER UNITED	ND/249
MILESTONES	109/169
NEW ZEALAND STORY	95/145
NINJA SPIRIT	99/149
NINJA WARRIOR	110/160
OPERATION THUNDERBOLT	99/149
PIPE MANIA	ND/180
POOL OF RADIANCE	ND/269
POWERBOAT USA	120/165
Q 8	129/149
RAINBOW ISLAND	120/169
RICK DANGEROUS	99/149
SATAN	145/169
SCRAMBLE SPIRIT	95/160
SECRET AGENT (SLY SPY)	109/169
SECRET OF SILVER BLADE	ND/269
SERVE AND VOLLEY	95/145
SHADOW WARRIORS	109/169
SHOOT EM UP CONSTRUCTION KIT	195/245
SKI OR DIE	ND/169
SNOW STRIKE	99/149
SPEEDBALL	99/169
STRIDER	95/145
TEST DRIVE 2	145/195
EUROPEAN CHALLENGE SCENERY)	ND/ 89
TIE BREAK	129/189
TURBO OUT RUN	110/160
TURRICAN	109/169
TUSKER	129/169
TV SPORT FOOTBALL	ND/195
VENDETTA	109/169
WILD STREET	120/160

IBM ET COMPATIBLES

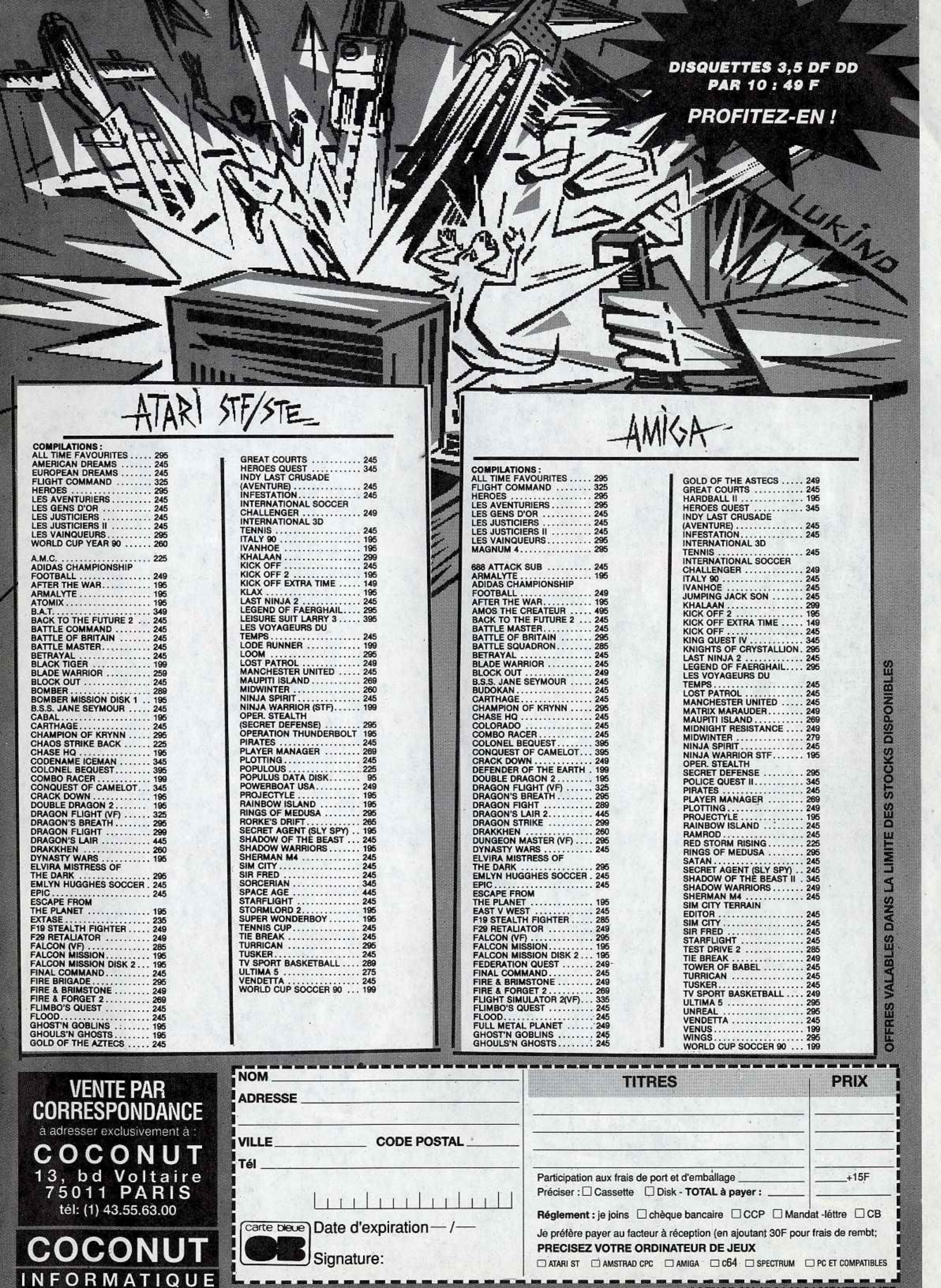
COMPILATIONS :	
AMERICAN DREAMS	245
EUROPEANS DREAMS	245
FUNBOX	245
HEROES	245
BACK TO THE FUTURE II	259
BAD BLOOD	345
BATMAN CAPED CRUSADER	195
BATTLE MASTER	249
BETRAYAL	249
BLADE WARRIOR	245
BLOCK OUT	345
BOMBER MISSION DISK 1	195
BUDOKAN	245
CHAMPION OF KRYNN	299
CHESSPLAYER 2150	295
CODENAME ICEMAN	445
COLONEL BEQUEST	445
COLORADO	249
CONQUEST OF CAMELOT	445
CURSE OF THE AZURE BOND	345
DAVID WOLF SECRET AGENT	399
DOUBLE DRAGON 2	245
DRAGON'S LAIR	450
DRAGON STRIKE	299
DRAKKHEN	260
DUNGEON MASTER	395
DYNASTY WAR	245
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	299
EPIC	249
F14 TOMCAT	295
F19 (MICROPROSE)	385
FIRE & FORGET 2	269
FLIGHT OF THE INTRUDER	345
FLIGHT S. SCENERY DISK (L'UNITE)	250
FLIGHT SIMULATOR 4	450
FULL METAL PLANET	260
GHOST'N GOBLINS	279
GREAT COURTS	269
HARPOON	295
HERO'S QUEST	345
INDIANAPOLIS 500	249
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	269
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
ITALY 90	249
KICK OFF 2	249
KLAX	245
LA LEGENDE DE SRAM	260
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LEISURE SUIT LARRY 3	395
LES VOYAGEURS DU TEMPS	295
LHX ATTACK CHOPPER	395
LODE RUNNER	195
LOOM	295
M1 TANK PLATOON	389
MANCHESTER UNITED	269
MIDWINTER	345
PC GLOBE	485
PLAYER MANAGER	269
POPULOUS	245
POWERBOAT USA	245
RAILROAD TYCOON	345
RINGS OF MEDUSA	295
RORKE'S DRIFT	249
SATAN	240
SHERMAN M4	245
SHINOBI	245
SILENT SERVICE 2	395
SIM CITY TERRAIN EDITOR	195
SIM CITY	245
STARBLADE	265
STARFLIGHT II	245
STRIDER	245
TEST DRIVE 2	245
THUNDERSTRIKE	249
ULTIMA 5	295
ULTIMA 6	325
VETTE	295
WOLFPACK	325
WORLD CUP SOCCER 90	245

MATERIEL

ATARI	
520 STE	3490
520 STE + ECRAN MONO SM124	4490
520 STE + ECRAN COULEUR	5490
1040 STE	4490
1040 STE + ECRAN MONO SM124	5490
PORTFOLIO	2290
DISQUE DUR 30 MEGA ATARI	4990
LECTEUR EXTERNE 3"5 DF	990
AMIGA	
AMIGA 500	3490
ECRAN COULEUR 1084 P	2500
CABLE PERITEL	150
EXTENSION 512 KO + HORLOGE (A501)	990
LECTEUR EXTERNE 3"5	990
IMPRIMANTES	
STAR LC10 II	1990
STAR LC10 COULEUR	2490
STAR LC24/10	3290
JOYSTICKS	
QUICKJOY II +	69
QUICKJOY II	89
QUICKJOY III	129
QUICKGUN TURBO 3	195
SPEEDKING KONIX	99
MICRO BLASTER	130
SPEEDKING KONIX PC	245
DISQUETTES VIERGES	
3"5 NEUTRES DF/DD, LES 10	69
3"5 MARQUEES DF/DD, LES 10	120
5"1/4 NEUTRES DF/DD, LES 10	39
3"CF2, LES 10	190

SPECTRUM

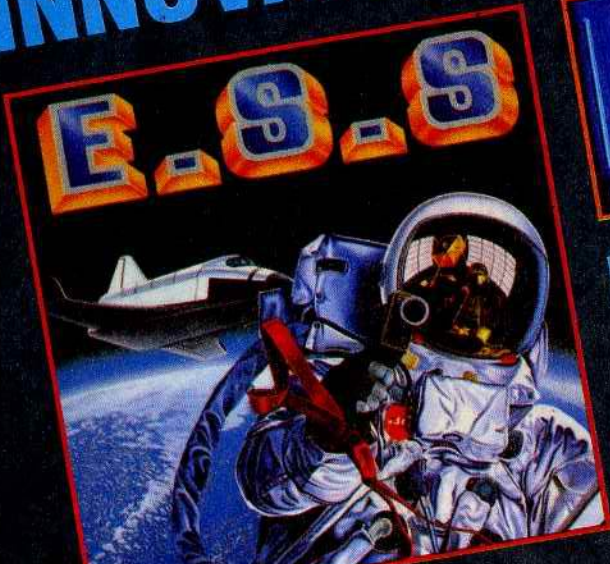
COMPILATIONS	
100 % DYNAMITE	169
CD GAMES PACK (30 JEUX SUR 1 CD)	225
COIN OP HITS	160
EPYX ACTION	160
GAME SET & MATCH	129
GAME SET & MATCH 2	149
HEROES	149
LES BEST US GOLD	149
OCEAN DYNAMITE (INCROWD)	169
TAITO COIN OP HITS	125
THE STORY SO FAR vol 4	160
ADIDAS CHAMPIONSHIP FOOTBALL	110
ALTERED BEAST	160
ARMALYTE	110
BATMAN (LE FILM)	120
BLOODWYCH	110
CABAL	110
DELTA CHARGE	110
DOUBLE DRAGON	95
DOUBLE DRAGON II	110
DRAGON NINJA	95
DRAGON STRIKE	299
GUNSHIP	120
HARD DRIVIN'	140
INDY (ARCADE)	99
INTERNATIONAL 3D TENNIS	110
KICK OFF	120
KICK OFF 2	140
LAST NINJA 2	140
LORD OF CHAOS	140
OPERATION THUNDERBOLT	110
RAINBOW ISLAND	110
ROBOCOP	95
SECRET AGENT (SLY SPY)	110
SHADOW WARRIORS	110
STORMLORD	95
STRIDER	95
TURBO OUT RUN	120
VENDETTA	110
VIGILANTE	95
WILD STREET	120



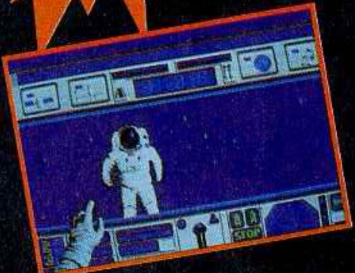
DISQUETTES 3,5 DF DD
PAR 10 : 49 F
PROFITEZ-EN !
LUKINO
ATARI STF/STE
COMPILATIONS :
ALL TIME FAVOURITES 295
AMERICAN DREAMS 245
EUROPEAN DREAMS 245
FLIGHT COMMAND 325
HEROES 295
LES AVENTURIERS 245
LES GENS D'OR 245
LES JUSTICIERS 245
LES JUSTICIERS II 245
LES VAINQUEURS 295
WORLD CUP YEAR 90 260
A.M.C. 225
ADIDAS CHAMPIONSHIP
FOOTBALL 249
AFTER THE WAR 195
ARMALYTE 195
ATOMIX 195
B.A.T. 349
BACK TO THE FUTURE 2 ... 245
BATTLE COMMAND 245
BATTLE OF BRITAIN 245
BATTLE MASTER 245
BETRAYAL 245
BLACK TIGER 199
BLADE WARRIOR 259
BLOCK OUT 245
BOMBER 289
BOMBER MISSION DISK 1 .. 195
B.S.S. JANE SEYMOUR 245
CABAL 195
CARTHAGE 245
CHAMPION OF KRYNN 295
CHAOS STRIKE BACK 225
CHASE HQ 195
CODENAME ICEMAN 345
COLONEL BEQUEST 395
COMBO RACER 199
CONQUEST OF CAMELOT ... 345
CRACK DOWN 195
DOUBLE DRAGON 2 195
DRAGON FLIGHT (VF) 325
DRAGON'S BREATH 295
DRAGON FLIGHT 299
DRAGON'S LAIR 445
DRAKKHEN 260
DYNASTY WARS 195
ELVIRA MISTRESS OF
THE DARK 295
EMLYN HUGGHES SOCCER . 245
EPIC 245
ESCAPE FROM
THE PLANET 195
EXTASE 235
F19 STEALTH FIGHTER 249
F29 RETALIATOR 249
FALCON (VF) 285
FALCON MISSION 195
FALCON MISSION DISK 2 ... 195
FINAL COMMAND 245
FIRE BRIGADE 295
FIRE & BRIMSTONE 249
FIRE & FORGET 2 269
FLIMBO'S QUEST 245
FLOOD 245
GHOST'N GOBLINS 195
GHOULS'N GHOSTS 195
GOLD OF THE AZTECS 245
GREAT COURTS 245
HEROES QUEST 345
INDY LAST CRUSADE
(AVENTURE) 245
INFESTATION 245
INTERNATIONAL SOCCER
CHALLENGER 249
INTERNATIONAL 3D
TENNIS 245
ITALY 90 195
IVANHOE 195
KHALAAN 299
KICK OFF 245
KICK OFF 2 195
KICK OFF EXTRA TIME 149
KLAX 195
LAST NINJA 2 245
LEGEND OF FAERGHAIL 295
LEISURE SUIT LARRY 3 395
LES VOYAGEURS DU
TEMPS 245
LODE RUNNER 199
LOOM 295
LOST PATROL 249
MANCHESTER UNITED 245
MAUPITI ISLAND 269
MIDWINTER 260
NINJA SPIRIT 245
NINJA WARRIOR (STF) 199
OPER. STEALTH
(SECRET DEFENSE) 295
OPERATION THUNDERBOLT 195
PIRATES 245
PLAYER MANAGER 269
PLOTTING 245
POPULOUS 225
POPULUS DATA DISK 95
POWERBOAT USA 249
PROJECTYLE 195
RAINBOW ISLAND 195
RINGS OF MEDUSA 295
RORKE'S DRIFT 265
SECRET AGENT (SLY SPY) .. 195
SHADOW OF THE BEAST ... 245
SHADOW WARRIORS 195
SHERMAN M4 245
SIM CITY 245
SIR FRED 245
SORCERIAN 345
SPACE AGE 445
STARFLIGHT 245
STORMLORD 2 195
SUPER WONDERBOY 195
TENNIS CUP 245
TIE BREAK 245
TURRICAN 295
TUSKER 245
TV SPORT BASKETBALL 289
ULTIMA 5 275
VENDETTA 245
WORLD CUP SOCCER 90 ... 199
AMIGA
COMPILATIONS :
ALL TIME FAVOURITES 295
FLIGHT COMMAND 325
HEROES 295
LES AVENTURIERS 295
LES GENS D'OR 245
LES JUSTICIERS 245
LES JUSTICIERS II 245
LES VAINQUEURS 295
MAGNUM 4 295
688 ATTACK SUB 245
ARMALYTE 195
ADIDAS CHAMPIONSHIP
FOOTBALL 249
AFTER THE WAR 195
AMOS THE CREATEUR 495
BACK TO THE FUTURE 2 ... 245
BATTLE MASTER 245
BATTLE OF BRITAIN 295
BATTLE SQUADRON 285
BETRAYAL 245
BLADE WARRIOR 245
BLOCK OUT 249
B.S.S. JANE SEYMOUR 245
BUDOKAN 245
CARTHAGE 245
CHAMPION OF KRYNN 295
CHASE HQ 245
COLORADO 245
COMBO RACER 245
COLONEL BEQUEST 395
CONQUEST OF CAMELOT ... 395
CRACK DOWN 249
DEFENDER OF THE EARTH . 199
DOUBLE DRAGON 2 195
DRAGON FLIGHT (VF) 325
DRAGON'S BREATH 295
DRAGON FIGHT 289
DRAGON'S LAIR 2 445
DRAGON STRIKE 299
DRAKKHEN 260
DUNGEON MASTER (VF) 295
DYNASTY WARS 245
ELVIRA MISTRESS OF
THE DARK 295
EMLYN HUGGHES SOCCER . 245
EPIC 245
ESCAPE FROM
THE PLANET 195
EAST V WEST 245
F19 STEALTH FIGHTER 285
F29 RETALIATOR 249
FALCON (VF) 295
FALCON MISSION 195
FALCON MISSION DISK 2 ... 195
FEDERATION QUEST 249
FINAL COMMAND 245
FIRE & BRIMSTONE 249
FIRE & FORGET 2 269
FLIGHT SIMULATOR 2(VF) ... 335
FLIMBO'S QUEST 245
FLOOD 245
FULL METAL PLANET 249
GHOST'N GOBLINS 245
GHOULS'N GHOSTS 245
GOLD OF THE ASTECS 249
GREAT COURTS 245
HARDBALL II 195
HEROES QUEST 345
INDY LAST CRUSADE
(AVENTURE) 245
INFESTATION 245
INTERNATIONAL 3D
TENNIS 245
INTERNATIONAL SOCCER
CHALLENGER 249
ITALY 90 245
IVANHOE 245
JUMPING JACK SON 245
KHALAAN 299
KICK OFF 2 195
KICK OFF EXTRA TIME 149
KICK OFF 245
KING QUEST IV 345
KNIGHTS OF CRYSTALLION . 295
LAST NINJA 2 245
LEGEND OF FAERGHAIL 295
LES VOYAGEURS DU
TEMPS 245
LOST PATROL 245
MANCHESTER UNITED 245
MATRIX MARAUDER 249
MAUPITI ISLAND 269
MIDNIGHT RESISTANCE 249
MIDWINTER 279
NINJA SPIRIT 245
NINJA WARRIOR STF 195
OPER. STEALTH
SECRET DEFENSE 295
POLICE QUEST II 345
PIRATES 245
PLAYER MANAGER 269
PLOTTING 249
PROJECTYLE 195
RAINBOW ISLAND 245
RAMROD 245
RED STORM RISING 225
RINGS OF MEDUSA 295
SATAN 245
SECRET AGENT (SLY SPY) .. 245
SHADOW OF THE BEAST II . 345
SHADOW WARRIORS 249
SHERMAN M4 245
SIM CITY TERRAIN
EDITOR 245
SIM CITY 245
SIR FRED 245
STARFLIGHT 245
TEST DRIVE 2 285
TIE BREAK 249
TOWER OF BABEL 245
TURRICAN 245
TUSKER 245
TV SPORT BASKETBALL 249
ULTIMA 5 295
UNREAL 295
VENDETTA 245
VENUS 199
WINGS 295
WORLD CUP SOCCER 90 ... 199
OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.55.63.00
COCONUT
INFORMATIQUE
NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL
Tél
carte bleue CB
Date d'expiration — / —
Signature:
TITRES
PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage
+15F
Préciser : ☐ Cassette ☐ Disk - TOTAL à payer :
Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat -léttre ☐ CB
Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt;
PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX
☐ ATARI ST ☐ AMSTRAD CPC ☐ AMIGA ☐ c64 ☐ SPECTRUM ☐ PC ET COMPATIBLES
AGENCE CM 67 64 90 04 MONTPELLIER

INNOVANT : UN GRAND JEU SUR CDROM ET CDI

NOUVEAU SUR CDROM





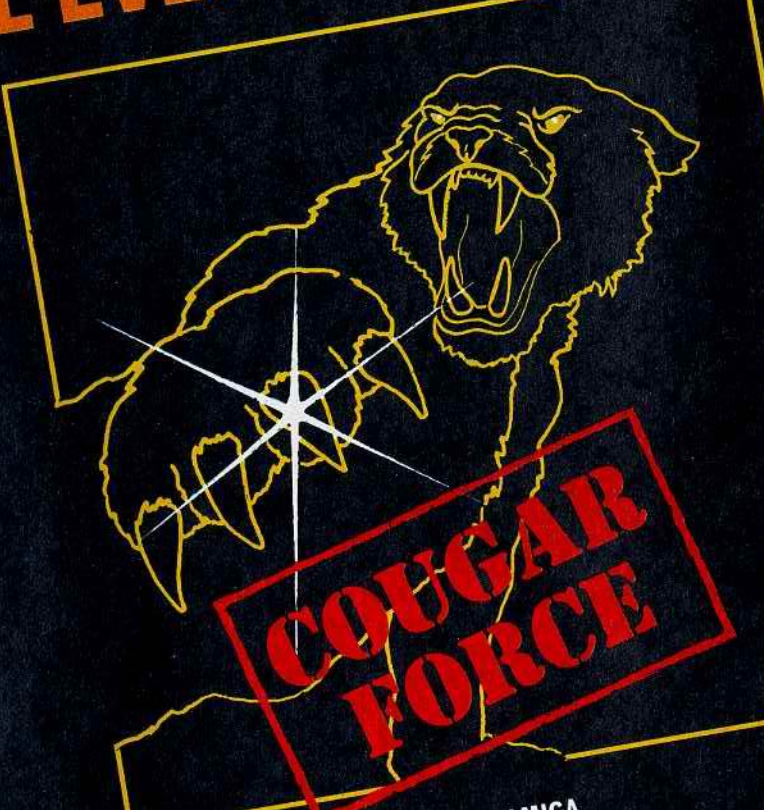


Le réalisme et l'intérêt d'ESS associés à :
- l'historique de la conquête spatiale en images digitales animées à partir de documents filmés (NASA...)
- de nouveaux écrans 3D animés réalisés en image de synthèse,
- une musique envoûtante et des sons de qualité compact disc.



COMPATIBLE PC - ATARI ST/STE - AMIGA

L'EVENEMENT ACTION DE LA RENTREE





Il a le sourire carnassier et défend sa vie avec passion. Son nom de code est "Le Cougar"...
- Combats à mains nues,
- Tir,
- Conduite de moto,
- Off-shore
- Simulation de vol en 3D, etc.



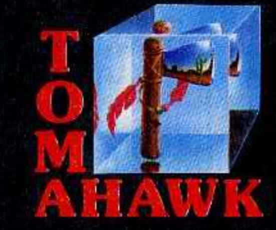
DU JAMAIS VU : Précision, rapidité, multiplicité des animations grâce à une méthode inédite.

Disponible en octobre.

COMPATIBLE PC - ATARI ST/STE - AMIGA

Vous pouvez obtenir nos catalogues sur simple demande en écrivant à :

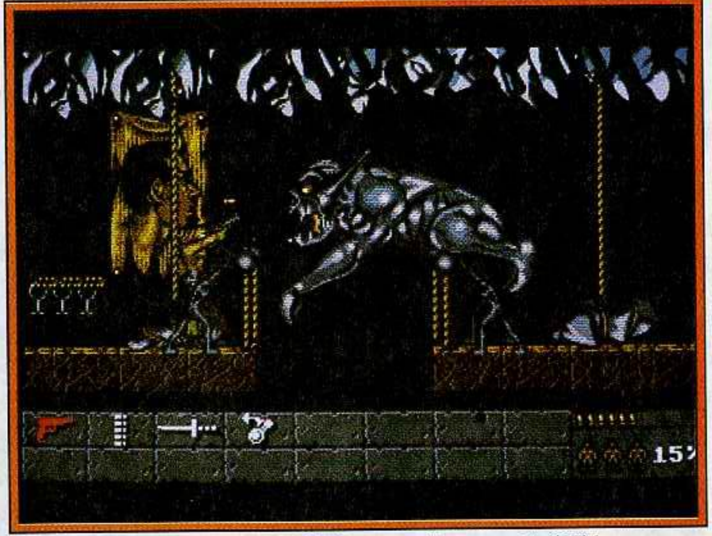
CVS
Parc tertiaire de Meudon - Immeuble Le Galilée
5/7 rue Jeanne Braconnier
92366 MEUDON LA FORÊT CEDEX







L'aventure commence dans une jungle hostile (Amiga).



Ce monstre ne vous lâchera pas d'une semelle (ST) !

Gold of the Aztecs

Co-fondateur de Psygnosis et créateur de *Barbarian*, Dave Lawson nous revient avec un superbe logiciel : *Gold of the Aztecs*. Cette chasse au trésor précolombien possède toutes les qualités d'un hit.

Dave Lawson est le créateur de *Gold of the Aztecs*. Son nom n'est pas inconnu de ceux qui ont vécu les premières heures de l'*Atari ST* et du *Commodore 16 bits* (l'*Amiga 1000* à l'époque). Les vétérans se souviennent sûrement de *Brataccus*, *Barbarian* et *Obliterator*. Ces créations de David Lawson furent les premiers produits de Psygnosis. Rappelons que Dave a été cofondateur de Psygnosis avec Ian Etherington. Il est maintenant à la tête d'une société de développeurs nommé Kinetica. *Golf of the Aztecs*, qui sort sous le label US Gold, est intéressant à plus d'un titre, le plus important étant le *Game Development System (GDS)*. C'est le nom donné au générateur de jeux que Dave a mis au point pour développer ses softs. Personnage assez réservé, voire méfiant, nous avons eu quelques difficultés à obtenir de lui plus de renseignements sur son invention.

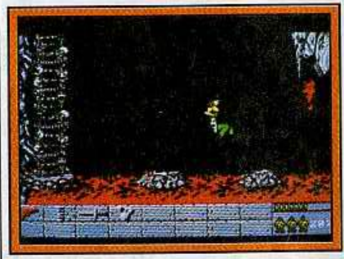
Tilt. Qu'est-ce que le GDS ?

Dave Lawson. (Temps de réflexion, puis rires.) Je ne tiens pas à donner trop de détails sur le GDS.

T. Pourquoi tant de secrets autour du GDS ?

D.L. A Kinetica nous préférons être le plus discret possible, personne ne doit savoir ce que nous faisons. Plusieurs aspects du GDS sont uniques... nous avons eu beaucoup de mal à les mettre au point et nous ne tenons pas à les dévoiler. C'est aussi simple que cela.

T. Combien de temps vous a-t-il fallu pour mettre au point ce GDS et qu'offre-t-il de plus que les autres générateurs de jeux ?



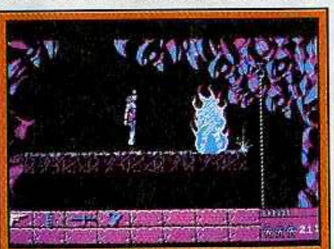
La version PC (EGA).



Une situation désespérée (Amiga).



Des insectes mortels (Amiga).



La version PC (CGA).

D.L. Cela m'a pris plus de quatre ans, car il s'agit d'un module très recherché. Avec lui, toute la phase de développement devient presque une formalité ! En fait, la complexité de l'élaboration d'un jeu est prise en charge par le GDS. Il gère tout sauf le son.

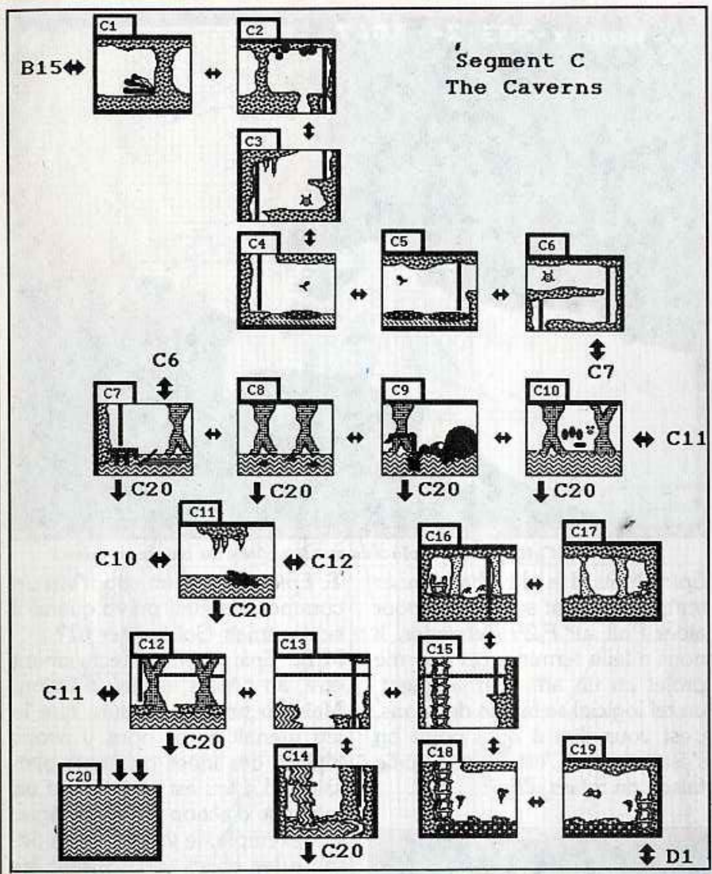
T. Cela veut-il dire que le GDS vous fait gagner du temps de développement ?

D.L. Entendons-nous, le GDS n'a pas été conçu, au départ, pour raccourcir le temps de développement. Nous gagnons effectivement du temps mais cela ne veut pas dire que nous terminons nos jeux très rapidement. Ce gain de temps pris sur la phase de développement nous permet de concentrer tous nos efforts sur le concept du jeu afin de le pousser à un haut degré de perfection. Un exemple : pour un jeu qui nécessiterait normalement deux ans de développement, un an serait suffisant. Nous pourrions même le terminer en trois mois mais le jeu ne serait pas vraiment de qualité. C'est pourquoi nous consacrons les neuf mois qui nous restent à parfaire le jeu.

T. Le GDS intervient-il également à ce stade ?

D.L. Le GDS intervient pratiquement à tous les niveaux. Il a été créé pour remédier au problème le plus épineux des éditeurs de jeux : la lourdeur qu'engendre la programmation. Par exemple, dans un jeu, la partie graphisme ne pose aucun problème. Il suffit d'avoir quelques bons graphistes à qui on donne des directives. Et si les choses ne vont pas assez vite, on peut engager quelques graphistes supplémentaires. En revanche, il a toujours UN programmeur qui essaie de résoudre tous les problèmes d'animation, de mémoire, etc. Bref, de faire le jeu. Les retards dans la sortie des produits, les problèmes techniques que connaissent tous les éditeurs viennent presque toujours du programmeur. A Kinetica, nous n'avons pas de programmeurs. Grâce au GDS, nous n'avons que des artistes qui inventent des jeux. Les artistes sont des créateurs, ce qui n'est pas forcément le cas pour les programmeurs. Dans la plupart des cas, ils ne possèdent pas une once de créativité et c'est tout à fait normal. Un bon programmeur est quelqu'un de logique avant tout.

T. Sur quelles machines tourne le GDS ?





Le storyboard, en haut, stade où tous les détails du jeu sont définis. En bas, le héros doit déjouer un grand nombre de pièges (ST).

D.L. Uniquement sur *Macintosh* car sa grande convivialité renforce la simplicité d'utilisation du GDS. L'artiste n'a plus qu'à pointer et cliquer pour créer son jeu ! Aucune connaissance, que ce soit du domaine technique ou de la programmation, n'est nécessaire. Le jeu est donc créé puis transféré sur *PC*, *ST* et *Amiga*.

T. Quelles sont les limites ou les contraintes qu'offre un générateur de jeux tel que le GDS ?

D.L. Il n'y en a aucune, à part celui de faire un storyboard très précis de son jeu avant de se mettre au GDS. Il peut être utilisé dans pratiquement tous les genres, que ce soit de l'action, la stratégie, l'aventure/arcade ou la simulation. En fait, si... il y a des limitations : elles dépendent de la créativité de son utilisateur et de la capacité des machines sur lesquelles tourne le jeu.



La version ST est pratiquement indentique à celle de l'Amiga.

T. Quand avez-vous, pour la première fois, pensé à le créer ?

D.L. (Rires.) Je pense que n'importe quel éditeur vous dira qu'il rêve de posséder un générateur de jeux comme celui-ci.

Après l'interview, Dave Lawson me fait une brillante démonstration des possibilités du GDS en utilisant des décors de *Gold of the Aztecs*. Il transfère en quelques secondes des données sur *ST* et *Amiga*. La mise en place des décors, objets et animations d'une scène est extrêmement rapide. De plus, toute modification peut s'effectuer à tout moment avec un résultat instantané. Cette possibilité de visualiser immédiatement une scène qui vient de subir des changements (et de pouvoir la rechanger instantanément) donne effectivement libre cours à la créativité. D'ailleurs, il suffit de voir *Gold of the Aztecs* pour s'en rendre compte. Je n'ai jamais vu un jeu d'aventure/arcade aussi richement détaillé sur le plan graphique. Il faut jouer plusieurs fois la même scène pour voir tout ce qui s'y passe. Les pièges sont superbement conçus. On voit effectivement que les concepteurs ont mis le temps qu'il fallait pour donner au logiciel un intérêt de jeu élevé. *Gold of the Aztecs* ressemble, dans son concept, au superbe *Barbarian* de Psygnosis mais avec toutefois plus d'écrans (81 au total) et une profondeur de jeu accrue. Le scénario vous place dans la peau d'un aventurier, genre *Indiana Jones*, qui recherche le trésor des Aztèques. Je n'ai que rarement l'habitude d'émettre un jugement sur les jeux présentés en avant-première mais j'avoue que, pour celui-là, j'ai craqué. *Gold of the Aztecs* est probablement un des meilleurs jeux d'arcade/aventure du moment. Je vous en dirais plus lors du test dans le prochain *Tilt*. Je l'attends déjà avec impatience ! Sortie prévue en août-/septembre sur *Atari ST*, *Amiga* et *PC* au prix de 200 F.

Dany Boolauck



Un piège de moins. Ouf ! (ST).



Gare au postérieur !



Il faut que vous soyez rapide et prééis ! (Amiga)

Epic

Après *Falcon*, l'équipe de *Digital Image Design* va sortir une bombe nommée *Epic*. Cette aventure spatiale fera sûrement un tabac.



L'équipe de DID avec Martin Kenwright (debout, deuxième en partant de la gauche), Russel Payne et Phil Allsopp (assis).

Martin Kenwright, Phil Allsopp et Russel Payne font partie de la Digital Image Design. Ces programmeurs talentueux sont les auteurs de la version *ST* de *Falcon* et plus récemment de *F-29*. Ils travaillent actuellement sur *Epic* (son ancien titre est *Gold Runner III*), un mélange de simulation de vol spatial et de jeu d'action avec un zeste de stratégie. Le scénario raconte la fuite de la race humaine à bord d'une flottille de vaisseaux interstellaires. Une supernova va détruire toutes les planètes habitées par les humains. L'armada humaine doit traverser la zone des Rexxon, une race belliqueuse. Le joueur, lui, campe le rôle d'un des pilotes du *Goldrunner*, un superbe vaisseau de guerre. Afin d'en savoir plus sur *Epic*, *Tilt* a rencontré Martin Kenwright.

T. Qu'est-ce qui vous a donné l'envie de créer ce jeu?

Martin Kenwright. Certains films tels que la trilogie de la *Guerre des étoiles*, les *Star Trek* et les *Galactica* exercent une certaine fascination sur nous. Jusqu'à l'heure, les jeux d'action sur micro se sont cantonnés aux shoot'em up. *Epic* est la réponse à un de nos plus chers désirs: faire sur micro tout ce qu'on a pu voir dans un film comme la *Guerre des étoiles*. Nous avons également voulu y intégrer les possibilités qu'offre une simulation de vol où les joueurs sont libres de voler au gré de leur fantaisie. *Epic* vous donnera la même liberté mais dans l'espace. J'ajouterais que le projet d'*Epic* est le premier du genre. Si on travaille correctement, on aura un méga-hit entre les mains!

T. Cela va faire près d'un an et demi que j'ai entendu parler de *Epic* sous son premier nom, c'est-à-dire *Goldrunner III*. Pourquoi avoir mis tant de temps pour le commercialiser?

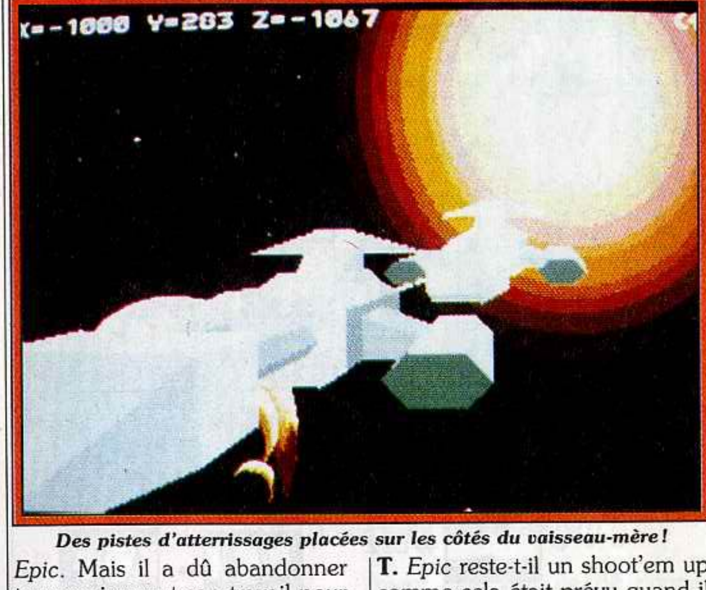
M.K. Tout simplement parce que nous ne sommes que trois, Phil, Russ et moi. Russel est celui qui a commencé à programmer sur *Epic*. Mais il a dû abandonner temporairement son travail pour aider Phil sur *F-29 Retaliator*. Il nous a fallu terminer cet énorme projet en un an. Normalement, un tel logiciel se fait en deux ans, c'est vous dire à quel point on s'est investi. C'est la principale raison du retard d'*Epic*.

T. *Epic* reste-t-il un shoot'em up comme cela était prévu quand il se nommait *Goldrunner III*?

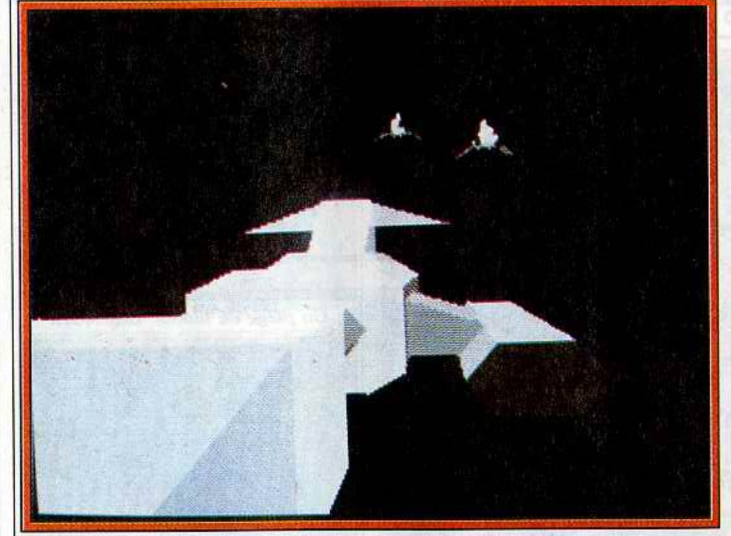
M.K. *Epic* devait effectivement être, au départ, un jeu d'action. Mais au fur et à mesure que le jeu prenait corps nous y avons intégré des idées qui nous plaisaient. Le jeu est maintenant un mélange d'action et de stratégie. Par exemple, le joueur devra détruire les objets (en utilisant les armes adéquates) dans un certain ordre pour réussir sa mission. En outre, les vaisseaux ennemis seront plus intelligents que ceux de *F-29*, par exemple.

T. Qui est le grand gourou de la 3D chez vous?

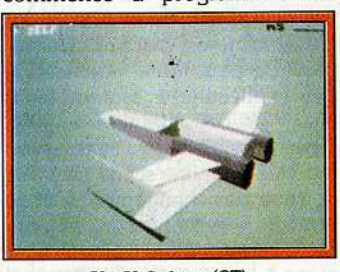
M.K. Russel a passé six mois à faire de la recherche fondamentale sur les graphismes en 3D. Le générateur de graphismes vectoriels qu'il a mis au point est un des plus rapides sur 16 bits. De



Des pistes d'atterrissages placées sur les côtés du vaisseau-mère!

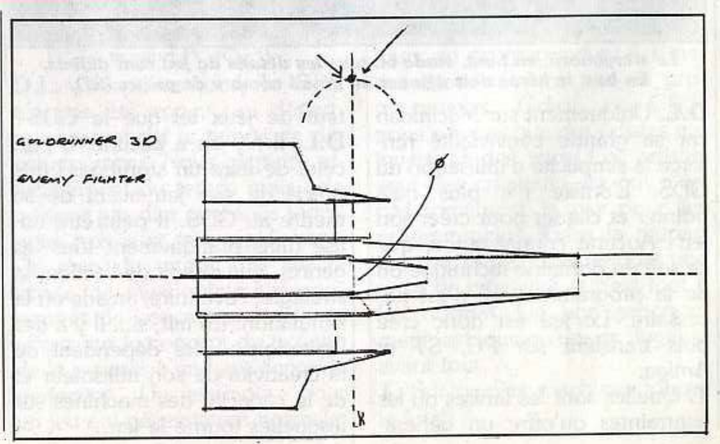


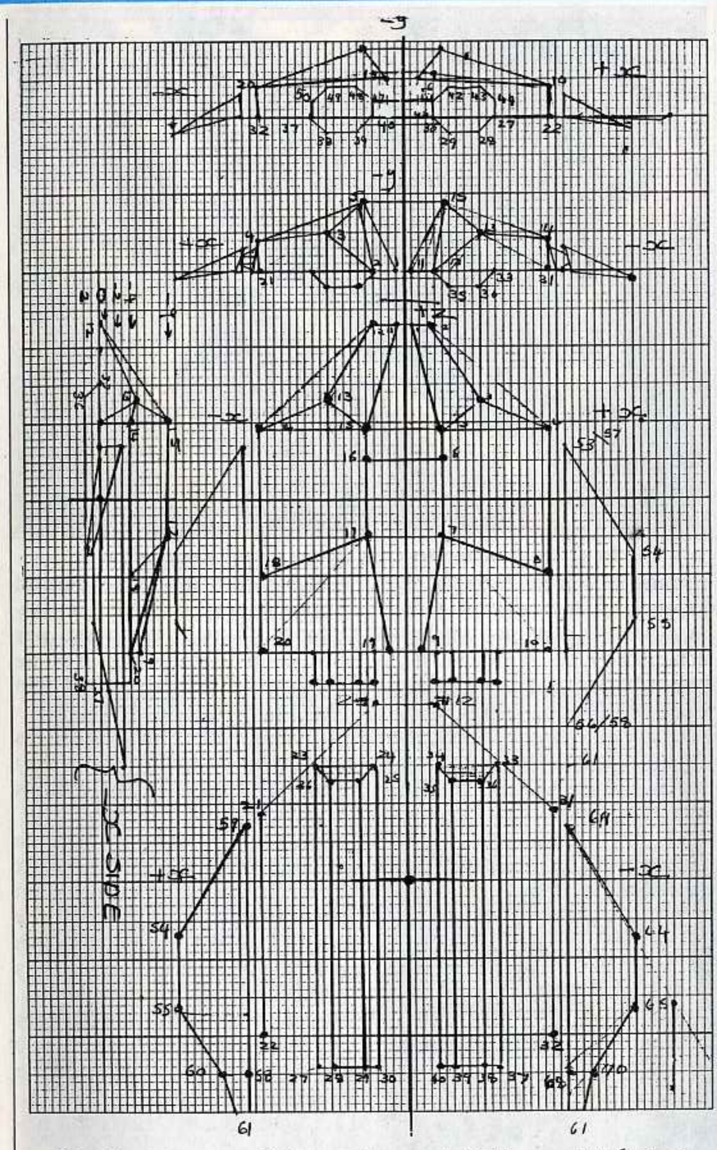
◄ Remarquez la taille d'un chasseur par rapport à un vaisseau-mère sur Atari ST.



Un X-fighter (ST).

▼ Dessin d'un X-fighter inspiré du chasseur de la Guerre des étoiles.





Plan du chasseur que le joueur pilotera : le Goldrunner III ! Élaboré comme le cockpit d'une simulation de vol, Epic sera doté des points de vue intérieur et extérieur (comme F29 ou Falcon).

plus, nous avons une longue expérience du graphisme en 3D qui nous permet d'être à la pointe de cette technique. Par exemple, nous sommes maintenant en mesure d'intégrer des formes circulaires dans nos jeux ! *Epic* va probablement être un des premiers jeux en 3D à utiliser le cercle parfait.

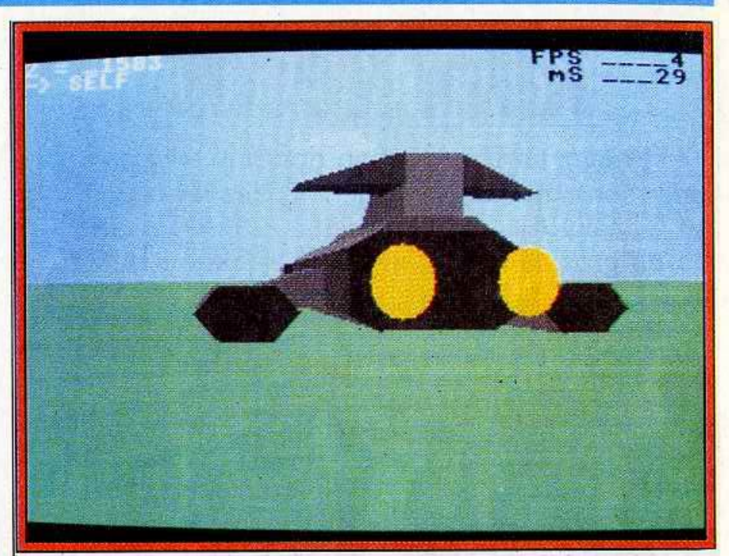
T. Que pensez-vous d'un jeu comme *Wingleader* qui utilise des sprites pour faire de la 3D ?

M.K. *Wingleader* donne la preuve que la 3D avec des sprites est possible mais cela demande beaucoup de place mémoire. Je pense que cela n'est possible que sur un *PC* puissant. D'ailleurs je me demande comment les programmeurs de *Wingleader* vont faire pour l'adapter sur *Amiga* et *ST*. L'utilisation de sprites doit probablement limiter les angles de vision que le joueur peut avoir d'un vaisseau spatial. Dans le cas d'*Epic* , il faudrait 10 Mo de RAM pour intégrer plus de 1 000 sprites avec, en plus, des dizaines de planches d'animations pour chacun de ces sprites !

T. Quand sort Epic ?

M.K. On espère le finir sur *ST* et *Amiga* pour la fin septembre ou début octobre.

Le système de jeu d'*Epic* est similaire à celui d'une simulation de vol. Le joueur doit réussir huit missions interdépendantes. Par exemple, la première mission consiste à ouvrir une voie à travers le champ de mines de la ceinture Zionnaic pour la flotte humaine. Il n'y a aucun autre



DID nous promet des formes elliptiques et cylindriques.

moyen d'atteindre la Zone neutre de Rexxon. Vos objectifs : détruire tout vaisseau qui tenterait de vous barrer la route et neutraliser la station de surveillance Rexxon basée sur la planète Aramagan 9, pour réussir. En cas d'échec, la station alerte la flotte Rexxonienne de votre présence. L'attaque de grande amplitude sera donc à craindre lors de la troisième mission. J'arrête de vous faire saliver sur *Epic* qui semble être plus que prometteur. Attendez quand même le test sur la version définitive dans *Tilt* avant de l'acheter... on ne sait jamais ! Dany Boolauck

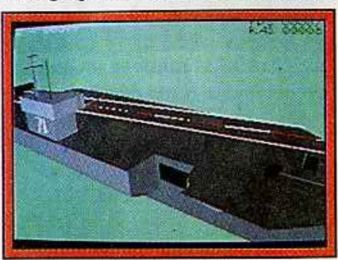
F 29 Retaliator II

F-29, on le sait, a connu un gros succcès commercial. Ce résultat a encouragé les membres de la Digital Image Design à récidiver ! *F-29 Retaliator II* ira, paraît-il, encore plus loin que son prédecesseur sur le plan technique.

Eh oui, vous avez bien lu ! *F-29 Retaliator II*, une nouvelle simulation de vol, est en cours de développement ! Martin Kenwright de Digital Image Design nous a confié que son équipe n'a pu intégrer tout ce qu'il souhaitait dans *F-29* (problèmes de délais). *F-29 Retaliator II* bénéficiera donc de toutes les idées qu'ils n'ont pu utiliser dans *F-29* y compris de la technique très poussée de la 3D, utilisée dans *Epic* (utilisation de formes elliptiques, de cylindres, etc.). Aux dires des programmeurs, les détails des graphismes seront très poussés. Par exemple, on pourra voir fonctionner l'ascenceur du porte-avions (voir photo) lors de la sortie de jets garés dans sa cale. De même, les sous-marins pourront lancer des torpilles de forme cylindrique (s'il vous plaît !). La sortie de *F-29 Retaliator II* est prévue pour l'année prochaine. Nous y reviendrons en temps voulu. Dany Boolauck



Des graphismes très détaillés (ST).



Le porte-avions de F-29 II.



Total Recall

Prenez un film d'action dont la vedette est une montagne de muscles. Calquez le scénario sur celui de votre futur jeu d'action. Voilà, en gros, la recette utilisée par Simon Butler.

Pour ceux qui aiment Arnold Schwarzenegger et les films de science-fiction bourrés d'effets spéciaux, *Total Recall* (le titre va sûrement changer en France) est un must. Les puissants muscles d'Arnold, dans le rôle d'un amnésique, sont mis à contribution dans une ténébreuse et tumultueuse affaire dont le dénouement se passe sur Mars! Le jeu inspiré du film (il sort sous le label Ocean) est réalisé par une équipe de développeurs nommé Active Mind. J'ai rencontré Simon Butler, le créateur du jeu, qui est également l'auteur de *Platoon*, un jeu d'arcade/aventure sur *C 64*. Ce concepteur de jeu a choisi d'être direct pour parler de son métier.

Tilt: Comment procédez-vous pour créer un programme tel que *Total Recall*?

Simon Butler: Dans un tel cas, il faut lire le scénario, visionner le film, bref, glaner un maximum d'informations qui puissent m'aider dans ma tâche. Ensuite, il s'agit de sélectionner les moments forts du film, susceptibles d'être visuellement intéressants pour un jeu. Un impératif: coller, autant que possible au scénario du film c'est-à-dire éviter de placer le héros dans un jeu stéréotypé tel qu'un jeu de plates-formes, un shoot-them-up ou une arcade/aventure.



T.: Mais c'est exactement ce qu'on voit habituellement.

S. B.: Cela vient du fait qu'on ne peut plus innover en matière de jeux d'action. Je crois qu'on ne se débarrassera jamais des jeux de plates-formes, ni des shoot'em-up. Seuls changeront la puissance des machines, le nombre de sprites à l'écran, la qualité des graphismes et le son.

T.: La conception des jeux d'action est donc si limitée? Dur métier pour celui qui aime se renouveler!

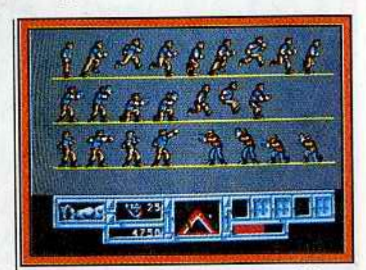


Planche d'animation sur ST.

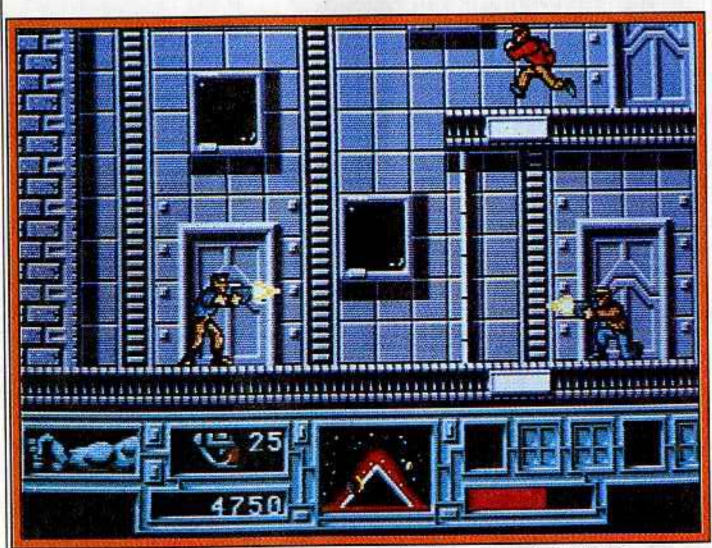
S. B.: Je pense qu'il est aussi difficile à exercer que celui d'un réalisteur ou un scénariste de film. *Total Recall*, par exemple, est un film de science-fiction sans grande originalité avec comme concept de base les mêmes ingrédients qu'un western! C'est ce qui se passe quand un concepteur de jeu ou un scénariste de film n'a pas d'idée. Il ne fait que reprendre des recettes connues et construit quelque chose autour! Au mieux, sa création est légèrement différente.

T.: Autrement dit, les jeux d'action inspirés de films seront toujours à peu près les mêmes n'est-ce pas?

S. B.: Plus ou moins, oui... à moins que le concepteur tente de créer un jeu d'action très original. Ce qui, je pense, est impossible. La plupart du temps les jeux trop originaux sont perçus comme des jeux étranges. Les joueurs hésitent devant le «jamais vu» et sont peu enclins à acheter ce type de logiciel. Il y a bien sûr des exceptions comme *Populous*, mais je parle bien d'exception! Je pense que personne d'autre n'osera se lancer sur les traces de Bullfrog. De plus, leur prochain produit sera sûrement de la même veine que le premier. Où sera l'originalité? En définitive, tout cela vient des consommateurs qui se complaisent dans un certain confort et répugnent à changer leurs habitudes. Il ne nous reste pas beaucoup de marge si ce n'est de varier les différents niveaux d'un jeu comme dans *Batman*.



Total Recall comportera des photos digitalisées du film.



Un jeu de plates-formes agrémenté de courses de voitures.



Le poster du film.

T.: Qu'y a-t-il de gratifiant dans la conception d'un programme comme *Total Recall*, hormis votre salaire?

S. B.: Le jeu sur micro ouvre aux joueurs un monde fabuleux qu'ils aiment: celui du rêve. Un jeu comme *Total Recall*, par exemple, c'est bien souvent la première occasion pour ces jeunes joueurs de «voir» le film. Ils voient ces petits personnages s'animer sur leurs écrans et ils y croient! Voilà ce que je donne aux gosses, un peu de rêve.

T.: Que nous réserve *Total Recall*?

S. B.: C'est essentiellement un jeu de plates-formes. Le premier niveau fait référence au moment où le héros se trouve sur Terre et est pourchassé par des espions. Il doit retrouver des objets qui lui permettront de partir pour Mars. Le deuxième niveau est une épreuve de course-poursuite en voiture où il vous faudra semer ou tuer des ennemis. Changement de décor pour le troisième niveau car il se passe sur Mars. Là vous êtes pourchassé par une milice pendant que vous tentez d'entrer en contact avec les rebelles de Mars. Après une autre course-poursuite (le quatrième niveau) vous accédez au dernier niveau où le salut de Mars dépend de vous!

T.: Quand sort *Total Recall*?

S. B.: Probablement en septembre sur *ST* et *Amiga*.

Dany Boolauck

European Space Simulator

Développé à l'origine pour un ordinateur classique, E.S.S. est en cours d'exploitation sur *CD ROM* pour *PC* et compatibles. Exception aujourd'hui, ce type de logiciel sera de règle demain...

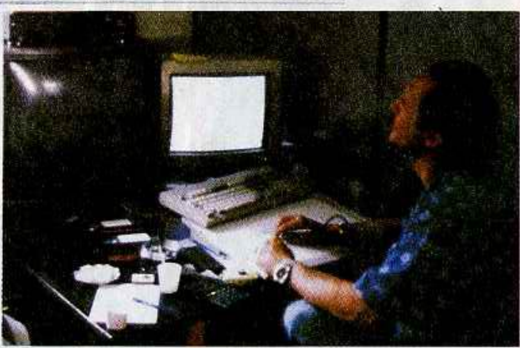
Cocktel Vision travaille actuellement sur plusieurs projets CD ROM pour *PC* et compatibles. *European Space Simulator* est pour le moment l'un des plus aboutis. Concrètement, la différence entre la version normale et celle sur CD tient au son et aux graphismes. Comme l'explique Yannick Chosse, le graphiste : « Il est possible de stocker beaucoup d'images sur CD ROM ». Résultat, E.S.S. ne comporte pas moins de vingt minutes d'images animées. Pour les réaliser, Yannick Chosse et Frédéric Chauvelot ont travaillé sur une palette graphique – 2D, 3D et digitalisation – de marque Getris où ont été générées des images de synthèse en 640 × 480, avec 16 millions et des poussières de teintes. Etape suivante, ces images sont transférées sur *PC*. Elles ne sont toutefois pas restituées, par le jeu, à leur format original mais sont affichées dans une fenêtre de seulement 128 × 80 points seulement. Cela est contrebalancé par les 256 teintes du standard exploité (VGA étendu) et de l'animation à 10 voire 12 images/seconde. En tout cas, le résultat en étonnera plus d'un.

Autre point fort du CD ROM : le son. La version finale d'*E.E.S. CD* devrait comporter environ une demi-heure de musiques et bruitages variés. André Thévenin – le spécialiste CD ROM – précise qu'*a priori* « les musiques seront en stéréo, les bruitages en mono ». La qualité de l'ensemble sera malgré tout du niveau de celle que l'on retrouve sur un CD classique. En effet, musiques et bruitages ne sont pas traités par l'ordinateur mais directement dirigés vers une chaîne hi-fi.

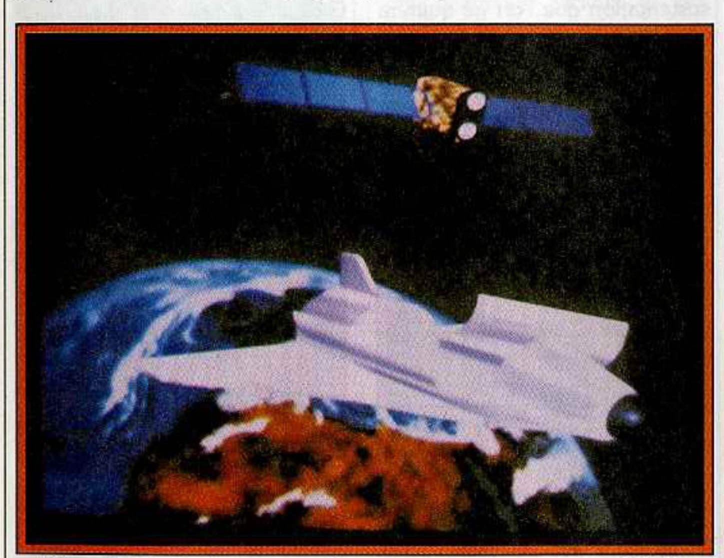
Soulignons au passage que les sons utilisés par *E.S.S.* sont digitalisés à l'aide d'un système de digitalisation et restitution temps réel Digigram PCX3. Outre cette nette amélioration des graphismes et des sons, *E.S.S. CD Rom* comporte un résumé historique de la conquête spatiale – réalisé à l'aide d'images d'archives – mais celui-ci n'apporte pas grand-chose au simulateur en tant que tel. Le programme, lui, n'évolue pas du point de vue ludique. Les phases déjà contenues se retrouvent toutes ici. Pour l'utilisateur, le « plus » est donc avant tout d'ordre qualitatif. Ce n'est certes pas négligeable mais cela coûte cher, très cher même. On imagine qu'un *PC* équipé avec écran couleur, carte VGA étendue et lecteur de CD ROM vaut 15 000 F au moins. Voilà en fait le seul véritable reproche que l'on puisse adresser à *E.S.S.* Mais cela n'est en aucune manière imputable à



André Thévenin, spécialiste CD, explique qu'il est nécessaire d'effectuer une répartition statistique des données en fonction de leur utilisation afin de compenser le faible temps d'accès du CD.



Yannick Chosse s'occupe de la mise en œuvre des calculs d'image sur Getris. Cette palette graphique 2D et 3D génère des images au format vidéo, ce qui donne des résultats d'une qualité étonnante.



L'image issue de Getris montre les moyens mis en œuvre pour E.S.S.



E.S.S. : la salle de contrôle.



Paramètres de la navette et...



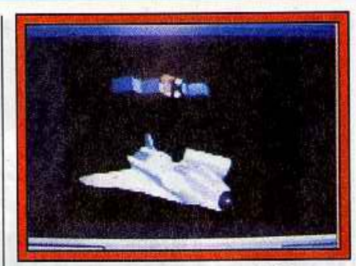
...lancement du stallite que...



Coktel Vision. Une chose est certaine : la venue de machine telles le CDTV de Commodore devrait permettre de populariser ces types de techniques et les rendre accessibles au plus grand nombre. A ce titre, Coktel Vision pourra se targuer d'une certaine avance. Du reste, la version CDTV d'*E.S.S.* est déjà prévue. Il se pourrait même que le CD utilisé



...l'on suit en direct !



...ce que vous voyez ici !

soit le même pour le *Commodore* et pour le *PC*... Pour conclure, nous pouvons dire qu'*E.S.S. CD ROM* est un projet ambitieux et finalement assez convaincant si l'on se fie aux éléments que nous avons pu entrevoir. Bref, vivement la version définitive par un test complet.

Mathieu Brisou

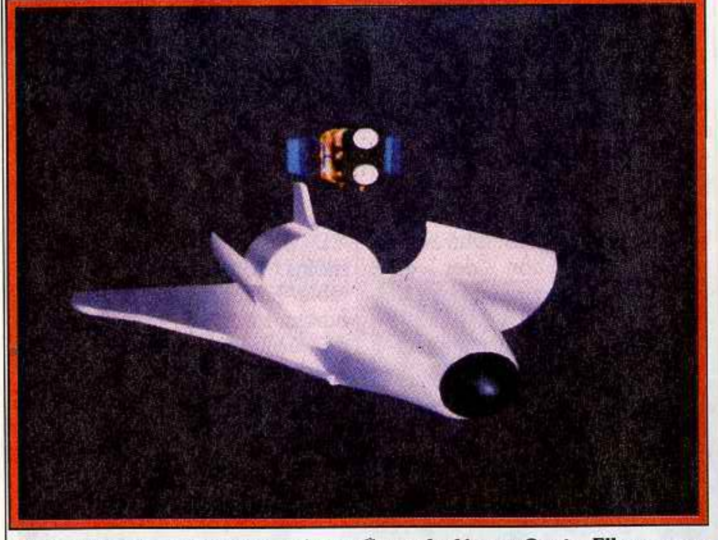


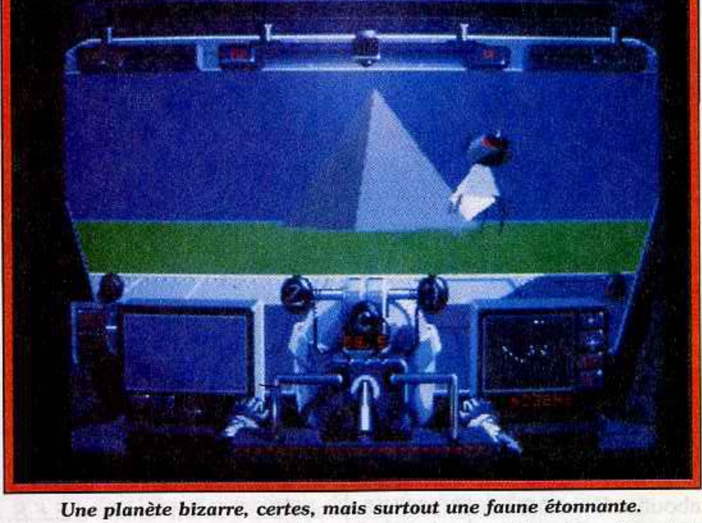
Image originale du lancement de satellite calculée sur Getris. Elle sera par la suite dégradée puis transférée pour devenir...

Galactic Empire

Inspiré d'un jeu de rôle bien connu, le nouveau de Tomahawk se propose de rénover le genre. Résultat : un jeu plus orienté vers l'aventure que vers le rôle mais entièrement graphique...

Prochain produit de Tomahawk, *Galactic Empire* est inspiré d'un jeu de rôle bien connu des amateurs (l'Empire Galactique). D'ailleurs, le concepteur de la version micro, François Nédélec, est le créateur de la version carton... Il a décidé de ne pas faire une transposition directe, partant du principe qu'avec un micro on ne peut que jouer seul. Il a donc rapidement dévié vers le jeu d'aventure entièrement graphique – en 3D qui plus est – mâtiné de jeu de rôle.

Le joueur incarne un enquêteur envoyé sur une planète en révolte afin de défendre les intérêts de l'Empire Galactique. Au départ, il est possible de sélectionner divers paramètres concernant le personnage qui sera plus ou moins fort, plus ou moins intelligent, etc. Seconde étape : la



Une planète bizarre, certes, mais surtout une faune étonnante.

planète. On se retrouve dans une cité suspendue, aux commandes d'un véhicule blindé à sustentation que l'on ne quittera pas. Difficile de mener l'enquête dans ces conditions, direz-vous. Que nenni ! La radio ça existe au cent seizième siècle, n'est-ce pas ? Grâce à elle, vous pouvez interroger, prendre contact, bref



Au départ : la ville.

La radio ? Futuriste !

enquêter. Son mode de fonctionnement est du reste assez original : on clique sur diverses attitudes et les phrases sont automatiquement générées. Sur un écran, il est possible de voir la figure de l'interlocuteur ainsi que celle de votre personnage.

Divers autres paramètres sont à prendre en compte tels la chaleur, la quantité d'oxygène dont vous disposez, etc. En outre, n'oublions pas que la situation est insurrectionnelle, vous devez vous protéger à l'aide d'armures et d'armes... Autre problème, faire évoluer votre vaisseau afin de lui permettre de voler ou d'aller sous les flots à destination d'autres cités. Attention toutefois car les déplacements ne sont pas sans danger. Forte de soixante-douze espèces potentielles, la faune de cette planète ne vous est pas totalement acquise... Ce point à surveiller de près n'est pas sans rappeler *Eco*.

Du point de vue de la réalisation, *Galactic Empire* étonne tout d'abord par la 3D peu courante pour ce type de jeux et son excellent orgonomie. En outre, les déplacements sont ici relativement rapides et l'animation reste fluide bien que la partie d'écran



Sélection des armes.

animée soit de bonne taille. Notez que nous parlons ici de la version *PC* avec écran VGA en 320 × 200 et 16 couleurs. En revanche, nous ne pouvons pas préjuger des bruitages, car ceux que nous avons entendu n'étaient pas définitifs. Les amateurs d'aventure y trouveront *a priori* leur compte. Du moins, si le jeu tient toutes ses promesses. Notez qu'il devrait être disponible en novembre sur *Atari ST*, *Amiga* et *PC*.

Mathieu Brisou

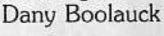


Shadow of the Beast II

Les fans de *Shadow ot the Beast* peuvent affûter leurs joysticks ! *Shadow of the Beast II* est encore plus beau que son prédécesseur !

Lors d'une courte visite chez Psygnosis, j'ai eu droit à une magistrale démonstration de *Shadow of the Beast II*. L'introduction, dotée de graphismes époustouflants et d'une très belle bande sonore, retrace l'enlèvement d'un enfant par un dragon. Vous devez retrouver le nourrisson avant qu'il ne soit trop tard. Paul Howarth, créateur de ce logiciel ainsi que du précédent épisode nous a confié qu'il a tenu compte des critiques des consommateurs dans l'élaboration du scénario de *Shadow of the Beast II*. Le principal grief des joueurs fut le manque de profondeur de jeu. Le monde de *Shadow II* est moins grand mais les puzzles sont beaucoup vicieux et demandent beaucoup d'adresse et de perspicacité. Une nouveauté : vous pourrez questionner les personnages que vous rencontrez. La sortie de *Shadow of the Beast II* est prévue pour août/septembre sur *Amiga* .

Dany Boolauck





Des monstres plus dangereux.



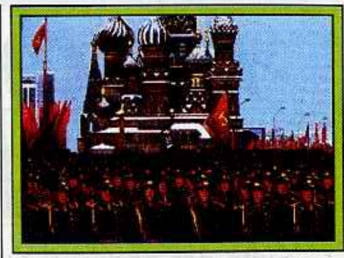
Est-ce le bon dragon ?



Une version Amiga très réussie.



Stormovik SU 25 (PC).



Certains graphismes sont en VGA.

Stormovik SU 25 Attack Fighter

A quoi ressemble un cockpit de jet russe ? Il vous suffira de piloter le *Stormovik SU 25* d'Electronic Arts pour le savoir. Est-ce LA simulation de vol de la rentrée ?

Les concepteurs de simulations de vol ne savaient plus quoi inventer pour alimenter les amateurs du genre en nouveautés ! Heureusement la détente Est-Ouest arrive à point pour ouvrir l'espace aérien soviétique à nos petits écrans. Après avoir passé son temps à casser du Mig et autres jets soviétiques, on peut maintenant les piloter sans passer pour un subversif à la solde du Kremlin ! *Stormovik* vous place aux commandes d'un des jets les plus secrets de l'URSS, directement sous les ordres de Gorbatchev lui-même. Une dizaine de missions de difficulté croissante, sont au menu. La réussite de chaque mission vous fait bénéficier d'une promotion et vous donne accès à des armes de plus en plus puissantes. En revanche, tout échec vous donne droit à des vacances au frais de l'État soviétique, sans obligation de retour, en Sibérie ! *Stormovik* bénéficie des routines utilisées pour réaliser *LHX Attack Chopper* c'est vous dire si la qualité technique du logiciel est au point. Edité par Electronic Arts, *Stormovik SU 25 Attack Fighter* sera disponible en septembre sur *PC* (tous écrans). Aucune information n'a été communiquée concernant d'autres versions.

Dany Boolauck

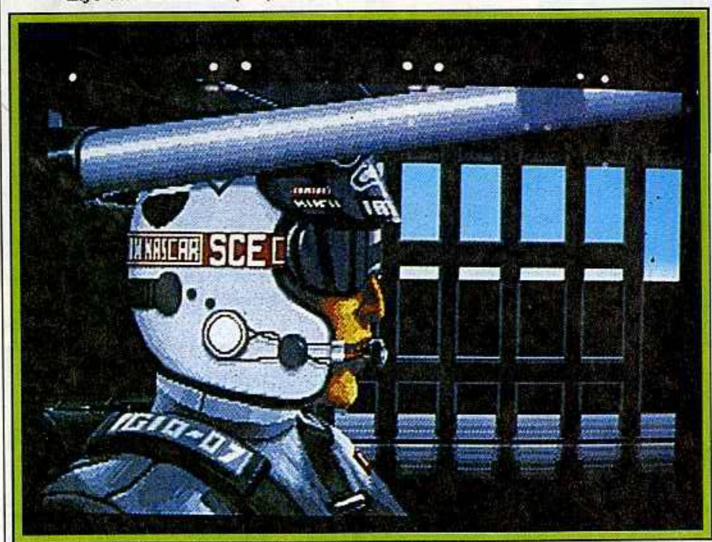


A la conquête de l'est

Suite des previews du CES de Chicago ! Les nouveautés n'ont pas manqué sur micro. En attendant leur sortie en France, voici un avant-goût de vos futurs softs.

La plupart des jeux les plus intéressants vous ont déjà été présentés dans le précédent article sur le Computer Electronic Show. Nous intégrons cette fois-ci les titres que nous n'avons pas pu vous présenter avec, toutefois quelques brefs retours sur des titres déjà connus mais qui nous ont vraiment fait craqué.

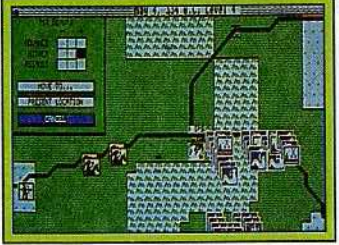
SOFTWARE TOOLWORKS : après l'excellente simulation d'intervention chirurgicale *Life & Death* (sur *PC*), voici ***Life & Death II* !** Cette fois-ci il s'agit de neuro-chirurgie (intervention dans le cerveau humain). Sortie sur *PC* (tous écrans) en automne/hiver 1990. ***5-in One !*** est le titre du premier CD ROM de cette société. Il s'agit d'une compilation de jeux dont *Chessmaster 2000*, *Life & Death* et *Bruce Lee Lives*.



Life and Death II (PC).

MINDSCAPE : *Days of Thunder* est avant tout un film dont la vedette est Tom Cruise. Le jeu qui en découle est une simulation de course de voitures. Sortie prévue sur *PC* (tous écrans), *Amiga*, *ST*, *NES* et *Game Boy*. **Superbike Simulation** vous place aux commandes d'une moto de compétition. Amateurs de jeux d'action, passez votre chemin, ce jeu est une véritable simulation de pilotage. Sortie prévue sur *PC* (tout écrans), *ST* et *Amiga*.

Days of Thunder est inspiré d'un film du même nom (PC).



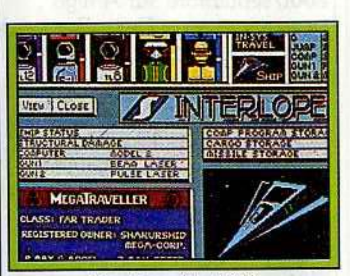
UMS II (ST).

MICROPOSE : *UMS II* est une version encore plus complète qu'*UMS* (British Telecom, label Rainbird), l'excellent wargame que les amateurs du genre connaissent bien. Maintenant, les combats peuvent être des campagnes traditionnelles ou relever de l'*heroic fantasy* ! Le mode multijoueur via modem est également disponible. Sortie prévue sur *PC*, *Atari ST*, *Amiga* et *Apple II GS*. **Keys to Maramon** est un jeu de rôle/action développé par les auteurs de *Magic Candle*. L'action se passe dans les catacombes d'une mystérieuse ville. Sortie prévue sur *PC* (tous écrans), *Commodore 64*, *Amiga* et *Apple II*. **Megatraveller I : The Zhodani Conspiracy** est le premier d'une longue série de logiciels basés sur le jeu de rôle *Megatraveller*. Sortie prévue dès la rentrée.



The Keys to Maramon est un jeu drôle de Mindcraft (PC).

Space 1889 est également un jeu inspiré du jeu de rôle *Megatraveller* de Game Designer's Workshop. Deux cents heures de jeu sont prévues pour venir à bout de ce soft où histoire et science-fiction s'entremêlent. Sortie prévue sur *PC*.



Megatraveller (PC).



Space 1889 (PC).

BRODERBUND présente sa version de luxe de **Where in the World is Carmen San Diego.** Rien ne change dans le jeu, à part quelques options de plus et une réalisation qui tire le meilleur parti d'un *PC* en mode VGA, doté d'une carte sonore (MT-32 ou Ad-Lib). Sortie prévue à la rentrée. ***Gaellons of Glory*** est une simulation de navigation où le joueur campe le rôle de Magellan, l'homme qui fit le tour du monde. Sortie prévue à la rentrée sur *PC* (tous écrans) et *Apple* et *II GS*.

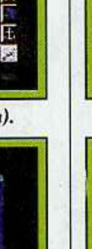


Carmen San Diego Deluxe (PC).

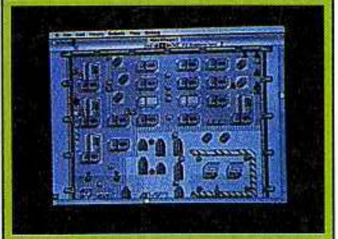


Galleons of Glory (PC).

MAXIS : des data disks de **Sim City** vont bientôt relancer l'intérêt de cette superbe simulation. Le principe du jeu reste iden-



Sim City Data Disk (Amiga).

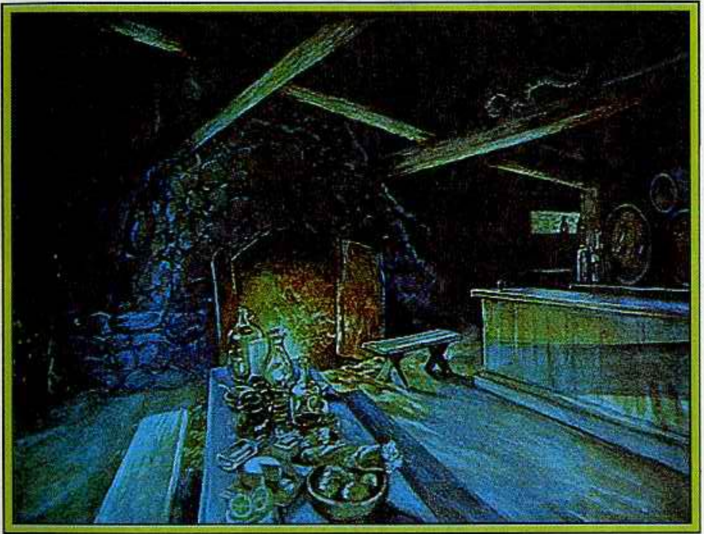


Robotsport (Mac).

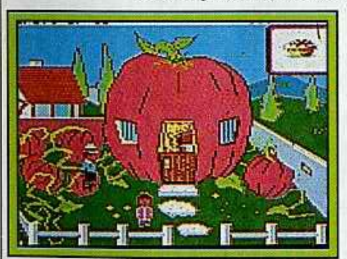
Sim Earth (Mac II).



Rise of the Dragon (PC).



Heart of China, de somptueux graphismes (PC).



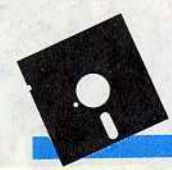
Mother Goose (PC).



Altered Destiny (PC).

tique, seul le décor change. Ainsi vous pourrez jouer à l'époque médiévale, sur la Lune ou au far-west. Sortie prévue cet été/automne sur *ST*, *Amiga* et *PC*. Mais après *Sim City*, voici **Sim Earth !** Il s'agit ici de gérer l'évolution d'une planète (la vie, les climats, etc.). On peut également agir sur les êtres vivants et créer des mutants. Sortie prévue sur *ST*, *Amiga* et *PC* à une date encore inconnue. ***Robosport*** est un curieux jeu de stratégie où quatre joueurs créent et programment des robots qu'ils constituent ensuite en équipe. Chaque joueur doit ensuite défendre son territoire en plaçant ses robots selon leurs aptitudes. Le jeu était encore en cours de développement quand nous l'avons vu. Nous vous présentons une photo d'écran de la version *Macintosh*. Date de sortie inconnue. Des versions *PC*, *ST* et *Amiga* sont prévues.

SIERRA : offre le catalogue le plus séduisant pour la rentrée et Noël 1990 ! Vous connaissez





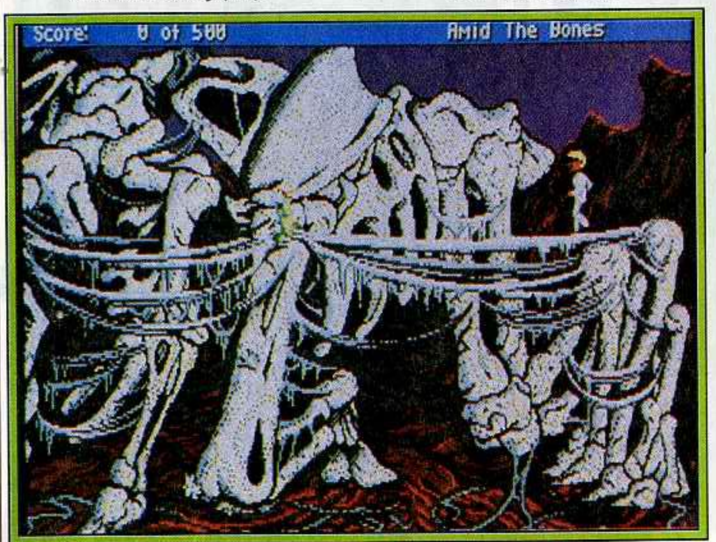
Mother Goose, jeu éducatif de Sierra (PC/CD ROM).



Altered Destiny (PC).



Star Control (PC).



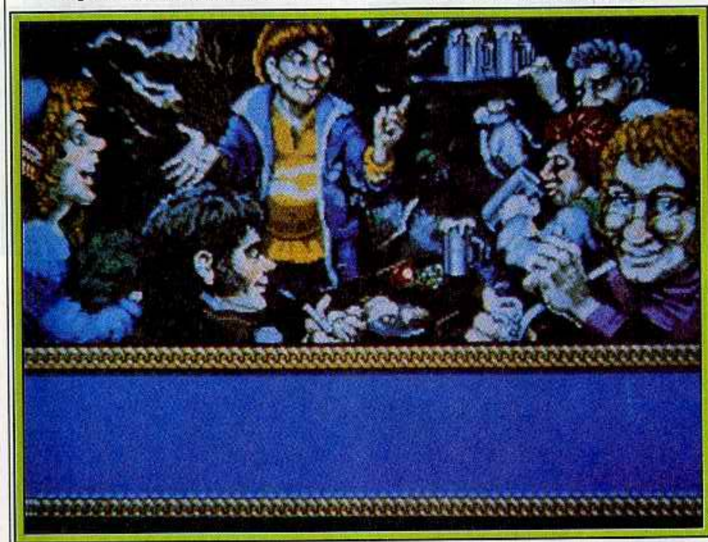
Altered Destiny, jeu d'aventure d'Accolade (PC).



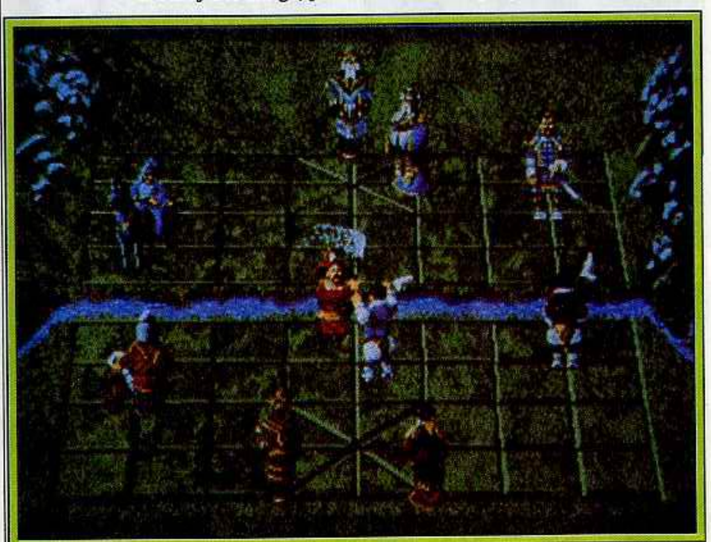
Spirit of Excalibur (PC).



Spirit of Excalibur (PC).



Lord of the Rings, jeu de rôle d'Interplay (PC).



Battle Chess, jeu de stratégie d'Interplay (PC).

déjà tous les titres à venir. Voici d'autres photos d'écrans des jeux d'aventure *Heart of China* et *Rise of the Dragon* (label Dynamix) et de *Mother Goose*. Notez la différence entre la version floppy et la version CD-ROM. A retenir, la sortie de *King's Quest V* sur CD-ROM (*PC*) à la Noël 1990 !

ACCOLADE : pour le plaisir, d'autres photos d'écrans d'*Altered Destiny*, un des premiers jeux d'aventure de cette société. Sortie prévue sur *PC* cet automne. ***Star Control*** est un jeu d'action/stratégie qui n'était pas très convaincant (*a priori*). Sortie prévue sur *PC* en automne.

INTERPLAY : ***Lord of the Rings,*** le jeu de rôle en graphismes animés, doit sortir le 15 septembre sur *PC*. La version *Amiga* sortira en décembre. *Battle Chess II*, le superbe jeu d'échecs chinois devrait déjà être disponible sur *PC*. La version *Amiga* est prévue en octobre.

LUCASFILM : ***Secret of the Monkey Island*** est le tout prochain jeu d'aventure de Lucasfilm. Des versions *PC*, *ST* et *Amiga* en français) sont prévues pour cet automne. Nous vous présentons également une autre photo écran de *Secret Weapons of the Luftwafe*, une simulation de vol. Avions à réactions contre avions à hélice, ça promet ! Nous serons en mesure de vous présenter le test complet de *The Secret of the Monkey Island* dansle prochain numéro de *Tilt*.

VIRGIN MASTERTRONICS : la légende nous revient une fois de plus sous la forme d'un jeu d'aventure animé, nommé ***Spirit of Excalibur*** (*PC*, *ST* et *Amiga*). Date de sortie inconnue. ***Quasar*** (sur *Amiga*) est une sorte de wargame spatial où vous dirigez des troupes à la conquête de galaxies. Date de sortie inconnue.

ELECTRONIC ARTS : ***Warmonger*** (voir la rubrique Avant-première dans le n° 80 de *Tilt*) se nomme désormais *Po-*



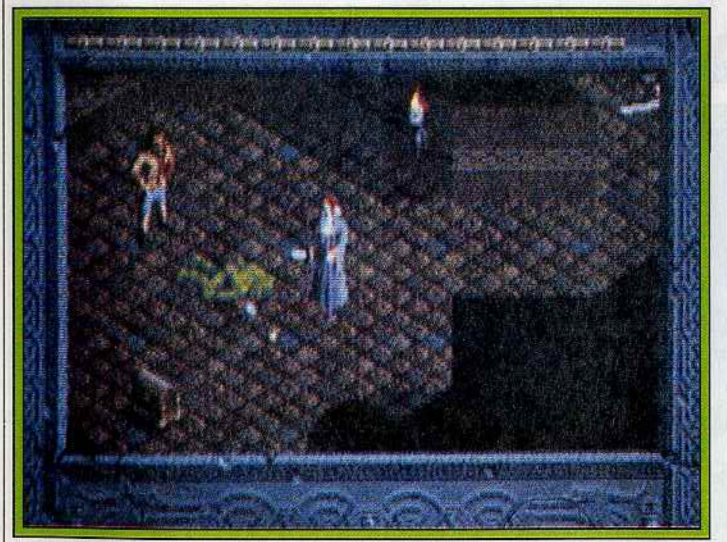
The Secret of the Monkey Island de Lucasfilm (PC).



Quasar (Amiga).



Quasar (Amiga).



Immortal, jeu d'aventure/action d'Electronic Arts (Amiga).

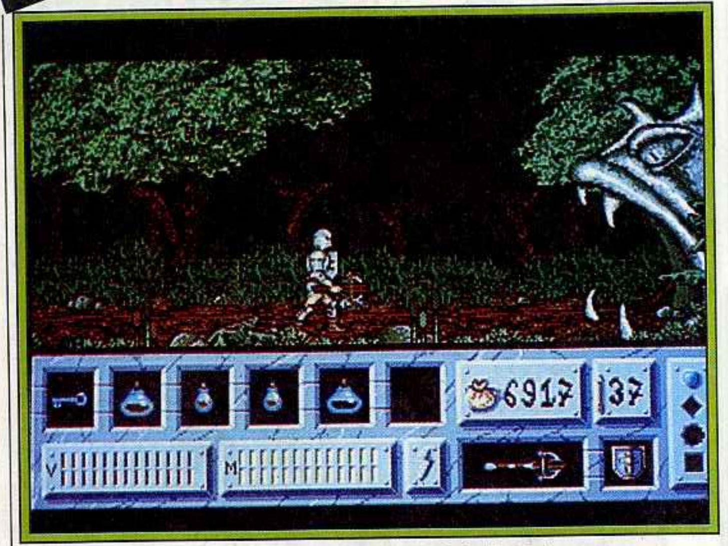
wermonger. Sa sortie est repoussée à septembre sur *ST* et *Amiga*. Une version *PC* est prévue. ***Immortal*** est un titre à retenir car ce jeu d'action/aventure (*heroic fantasy*) est aussi beau et paraît aussi intéressant que *Faery Tale*. Toute l'action se passe, semble-t-il, dans un donjon. Actuellement en développement sur *Amiga* sa date de sortie n'est pas encore connue.

Des versions *ST* ou 8 bits ne sont pas prévues pour tous les jeux. Nous vous tiendrons cependant au courant de la sortie de tous ces programmes.

Dany Boolauck

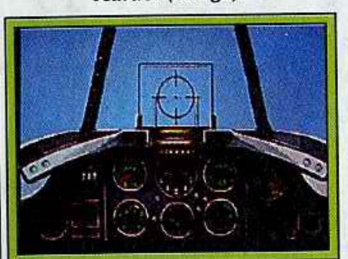


Immortal (Amiga).


Back to the Gold Age d'Ubi Soft (Amiga).


Murder (Amiga).


Fountain of Dreams (PC).


Battle of Britain (PC).


Formula 1 3D (Amiga).


Spy Who Loved Me (ST).


Dr Mallet (Amiga).

Teenage Hero Turtles, Navy Seals...

Encore des previews ! Et le déferlement ne fait que commencer ! Beaucoup de bons dans l'ensemble, ce qui va rendre le choix encore plus difficile. A noter, la sortie de nombreuses simulations de vol. On pourrait presque parler de saturation.

PAS D'ACCORD

Je sais ce n'est pas l'endroit habituel pour placer un avis sur un jeu. Mais je tenais absolument à marquer mon profond désaccord avec Olivier Hautefeuille sur l'appréciation qu'il porte sur *Neuromancer* (version *Amiga*), testé dans ce numéro en SOS Courts. Rappelons tout d'abord que *Neuromancer* est un jeu de rôle qui a le mérite de ne pas baser la progression du jeu sur les combats. Ça nous change un peu des *Ultima* et *Bard's Tale* et son « look » aventure ne gâche pas le tableau. Le scénario, original et bien charpenté, de ce Tilt d'or 1989, est un des plus passionnants que je connaisse. Il est vrai que les graphismes et l'animation sont moyens mais l'intérêt du jeu n'en souffre absolument pas et c'est l'essentiel dans un jeu de rôle ! Personnellement je pense que *Neuromancer* mérite amplement la note que je lui ai déjà donnée sur *Commodore 64*, c'est-à-dire 18.

Dany Boolauck

PSYGNOSIS : le Walker est cette curieuse machine de guerre bipède que l'armée de l'empire utilise contre les rebelles dans *L'Empire contre-attaque* et *Le Retour du Jedi*. Chez Psygnosis,


Corporation (Amiga).


Teenage Mutant Turtles (Amiga).

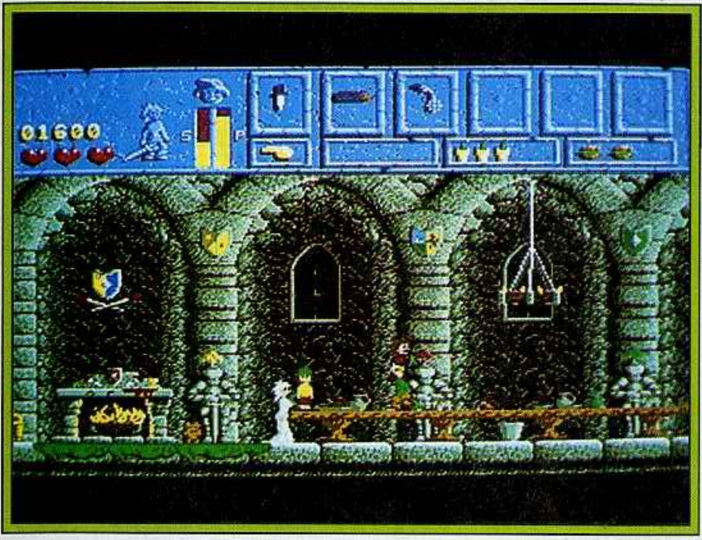
Walker devient un shoot'em up où vous dirigez ce monstre mécanique dont la tête pivote dans tous les sens ! Ce jeu à scrolling


Walker, le prochain shoot-them-up de Psygnosis (Amiga).

horizontal et gérable à la souris ne sera pas disponible avant février 1991 sur *Amiga*. **Dr Mallet** est un jeu humoristique où le « vilain » utilise un maillet géant pour tuer de petits êtres que vous devez protéger. Date de sortie non communiquée (sur *ST* et *Amiga*).

ELECTRONIC ARTS : Fountain of Dreams est un jeu de rôle doté d'un scénario de science-fiction. Sortie prévue en septembre sur *PC*. Les possesseurs de PC pourront enfin jouer à **Bard's Tale III**, le dernier épisode du célèbre jeu de rôle d'Interplay. Sortie prévue pour le mois de septembre.

MIRRORSOFT : Battle of Britain est une simulation de vol (rien à voir avec celle de Lucasfilm qui porte le même titre). Au menu, pilotage d'un Spitfire ou d'un Hurricane et affrontements avec les chasseurs allemands. Sortie prévue cet automne sur *ST*, *Amiga* et *PC*. **Teenage Hero Turtles,** un jeu d'action inspiré d'une BD, arri-



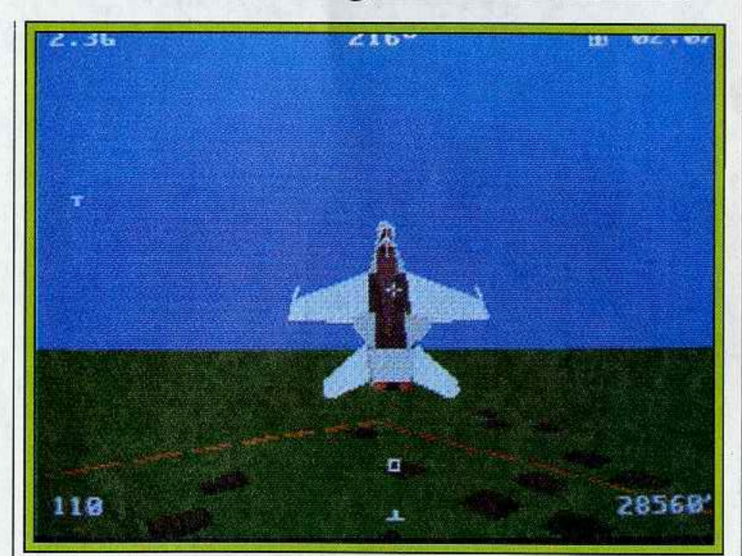
Tomi and the Ghost d'Ubi Soft (Amiga).

vera également cet automne sur *Atari ST, Amiga, C64, CPC* et *Spectrum*.
OCEAN : Navy Seals est un jeu d'action inspiré d'un film du même nom. Sortie prévue sur *Atari ST, Amiga, CPC, Commodore 64* et *Spectrum*.
CORE DESIGN : Torvak the Warrior, un jeu d'action à la *Barbarian* où vous devez parcourir, avec succès, cinq niveaux avant de combattre LE vilain nécromancien. Le jeu sortira en septembre sur *ST* et *Amiga*. **Corporation** est un jeu de rôle/action en 3D qui devrait déjà être disponible. Une version *PC* est prévue en septembre.
SIMULMONDO : Formula 1 3D est, comme son nom l'indique, une simulation de courses de F1. Sortie prévue en octobre sur *ST, Amiga, PC* et *C64*.
DOMARK : Bond est de retour dans une nouvelle aventure•action ! **The Spy who loved me** sort en septembre sur *PC, Amiga, ST, CPC, C 64* et *Spectrum*.
UBI : Back to the Gold Age est un jeu d'aventure/arcade qui, selon l'éditeur, ressemble à *Dungeon Master* sur de nombreux points ! De plus, il aurait un objectif pédagogique. Sortie prévue sur *ST* et *Amiga* en septembre. **Tomi and the Ghost,** prévu également pour le mois de septembre, est un jeu d'action/aventure médiévale (sur *ST* et *Amiga*).
US GOLD : s'attaque au jeu d'aventure ! **Murder** vous plonge dans une enquête policière. Vous avez un temps limité pour découvrir qui est l'assassin. Sortie prévue sur *Atari ST* et *Amiga* en septembre.

Dany Boolauck

Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer 2.0

Ce logiciel est, selon EA, la simulation de vol la plus réaliste après *Flight Simulator III*. Apprenez les rudiments du pilotage d'un avion avec l'aide de Chuck Yeager, en personne.



Chuck Yeager's Advanced Flight Simulator 2.0 sur ST.

Chuck Yeager's Advanced Flight Trainer, l'excellente simulation de vol en 3D d'Electronic Arts, arrive enfin sur *ST* et *Amiga* ! Considéré comme un grand classique du genre sur *PC* et *C64*, *Chuck Yeager's AFT 20* se distingue des autres simulations par son concept. Au lieu d'être livré à lui-même, avec comme unique partenaire le manuel d'emploi, le joueur subit, pour ainsi dire, un stage de formation au vol avec, comme moniteur, le grand *Chuck Yeager* le premier homme à franchir le mur du son ! En effet, l'option *Six Days Flight School* vous initie aux rudiments du pilotage avec, comme support d'appoint, une cassette audio où Chuck vous suit tout au long du programme d'entraînement en vous prodiguant de précieux conseils. Un nombre assez impressionnant d'avions sont à votre disposition. Cela va de l'avion à hélices jusqu'à la navette spatiale en passant par le F18 et le FY-117 Stealth Fighter. La sortie de *Chuck Yeager's AFT* est prévue en août/septembre.



A bord d'un F18 (ST).

Dany Boolauck



NON STOP AUX CHAMPS ELYSEES

Vous pouvez maintenant acheter vos jeux 7 jours/7 jusqu'à 22 h!*

FORUM DES HALLES

LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE spécialisé en logiciels de jeux. pour Atari ST, Amiga, PC et pour consoles de jeux, GAMEBOY, LYNX, MEGADRIVE, SEGA. PC Engine.

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2 — Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

CHAMPS ELYSEES

Tous les logiciels de jeux pour Atari ST, Amiga, Sega, PC et pour consoles de jeux, GAMEBOY, LYNX, MEGADRIVE, PC Engine. Ouvert 7 jours/7 jusqu'à 22 h.

NOUVEAU

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
Métro George V - RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42.56.04.13
** Sauf le dimanche : ouvert jusqu'à 20 h.*

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd Haussmann
Espace Loisirs sous-sol 75008 Paris
Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2
PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
Tél. 34 65 32 91

PRINTEMPS NATION
2125, Cours de Vincennes - 4e Etage
75020 PARIS
Métro RER Nation
Tél. 43 71 12 41

SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA	749F
CONSOLE SEGA (+ Pistolet)	1049F
PISTOLET SEGA (+3 Jeux)	359F
PISTOLET SEGA	269F
CONTROL STICK SEGA	269F
RAPID FIRE SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE	145F
SEGA (SPEED KING)	
QUICKJOY SEGA	199F
LUNETTES 3D	309F

NOUVEAUTES

Cloud Master	295F
Cyborg Hunter	285F
Dead Angle	295F
Fire and Forget 2	295F
Golfa Mania	295F
Golden Axe	325F
RC Grand Prix	325F
Spell Caster	325F
Ultima...	N.C.
World Games	285F

HIT PARADE

Altered Beast	325F
Basketball Nightmare	295F
Battle Out Run	325F
Chase HQ	325F
Ghostbusters	295F
Opération Wolf	325F
Psycho Fox	325F
R Type	325F
Shinobi	325F
Tennis Ace	325F
Vigilante	325F
Wonderboy 3	325F
Wonderboy M.L.	295F
World Soccer	285F
Y'S	395F

PRIX EXCEPTIONNELS

Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

After Burner	325F
Alien Syndrome	295F
Alex Kid Lost Star	295F
Alex Kid HTV	255F
Aleste Powerstrike	255F
American Baseball	295F
American Pro Football	295F
Assault City	295F
Black Belt	285F
Bomber Raid	295F
California Games	295F
Captain Silver	295F
Casino Games	295F
Choplifter	285F
Double Dragon	325F
Dynamite Dux	325F
Fantazy Zone 2	295F
Galaxy Force	325F
Golvellius	325F
Great Basketball	285F
Kenseiden	295F
Lord of the Sworld	325F
Monopoly	295F
Out Run	325F
Out Run 3D	315F
Phantazy Star	395F
Rambo 3	325F
Rampage	295F
Rastan Saga	295F
Rocky	295F
Scramble Spirits	295F
Shooting Games	285F
Space Harrier	295F
Thunderblade	295F
Time Soldiers	295F
Wanted	285F
Wonderboy	285F
Zaxxon 3D	315F
Zillion 2	295F

SEGA MEGA DRIVE

CONSOLE MEGA DRIVE + Altered Beast + La Manette de jeux	1890F

HIT PARADE

Alex Kdd	299F
Rambo 3	299F
Soccer	299F
Super Thunderblade	369F
Space Harrier	369F
Super Hang On	369F
Revenge of Shinobi	369F
Golden Axe	369F

After Burner 2	395F
Air Driver	395F
Blue Lightning	395F
Curse	395F
D.J. Boy	395F
Final Blow	395F
Forgotten Worlds	395F
Ghouls n'Ghosts	395F
New Zealand Story	395F
Sokoban	395F
Sorcerian	395F
Super Basketball	395F
Thunderforce 2	395F
Whip Rush	395F
Zoom	345F

Manette Quickjoy 3 Super Charger 99 F

Manette Speedking 99 F

10 Disquettes 3 1/2 DFDD Garantie à vie 99 F

10 Disquettes AMSTRAD 195 F



Micromania déménage: nouvelle adresse/nouveau téléphone
BP 114, 06560 VALBONNE - TEL. 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 H

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

ACTION D'ENFER	**249F**
+DOUBLE DRAGON	
+ PLATOON	
+ CRAZY CARS	
+ DALEY THOMPSON	
PC HITS N°2	**225F**
+GREEN BERET	
+GRYSOR	
+ARKANOID	
+WIZZBALL	

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

BETRAYAL	349F
FIRE AND FORGET 2	269F
F29 RETALIATOR	299F
GOLD OF THE AZTECS	299F
LES INCORRUPTIBLES	249F
MONTY PYTHON	249F
RA	199F
SILENT SERVICE 2	NC
UMS 2	349F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES*

ALPHA WAVES MENTAL	259F
BAD BLOOD	349F
BATTLE COMMAND	NC
BATTLE MASTER	299F
BLADE WARRIOR	249F
CASH FLOW	259F
COLOSSUS CHESS X	249F
CYBERBALL	249F
DRAGON FIGHT	349F
DUNGEON MASTER	399F
DYNASTY WARS	249F
ESCAPE FROM THE PLANET	249F
FLIGHT OF THE INTRUDER	349F
FOUNTAIN OF DREAMS	249F
HOYLES 2	299F
IMPERIUM	249F
INFESTATION	249F
KICK OFF 2	299F
LEGEND OF FAERGHAIL	299F
LORDS OF RISING SUN	249F
MIDWINTER	349F
PINBALLS SIMULATOR	275F
PLAYER MANAGER	269F
SNOWSTRIKE	249F
THUNDERSTRIKE	299F
WELLTRIS	259F

MANETTE KONIX	195F
MANETTE KONIX +CARTE	295F
QUICKJOY M5	199F
10 DISQ 51/4 DF.DD.	49F

HIT PARADE

BUDOKAN	249F
CENTURION	249F
E-MOTION	249F
ITALY 90	249F
LES VOYAGEURS DU TEMPS ....LA MENACE.......	299F
LHX ATTACK CHOPER	399F
TENNIS CUP	249F

BARBARIAN 2	299F
BATMAN CAPED CRUSADER	199F
BOMBER MISSION DISK	149F
CODENAME ICEMAN	449F
CONQUEST OF CAMELOT	449F
DAVID WOLF	399F
DE LUXE PAINT 2 ENHANCED FRANCAIS	985F
DOUBLE DRAGON 2	249F
EAST V WEST	249F
ESCAPE FROM HELL	249F
F19 STEALTH FIGHT.	385F
INDIANA JONES (AVEN)	299F
INDY 500	249F
LAST NINJA 2	249F
M1 TANK PLATOON	399F
MIGHT AND MAGIC2	299F
P47	249F
PINBALL MAGIC	199F
PGA GOLF	249F
POPULOUS	249F
POPULOUS DATA DISC	99F
ROTOX	249F
SHINOBI	249F
SIM CITY	299F
SIM CITY TERRAIN ED.	229F
SKI OR DIE	249F
SORCERIAN	449F
STARBLADE	269F
ULTIMA VI	299F
ULTIMATE GOLF	249F
WOLF PACK	349F
WORLD CUP SOCCER 90	249F
WILD STREETS	269F

1 AN DE GARANTIE SUR TOUS LES LOGICIELS

AMIGA

LE MONDE DES MERVEILLES 249 F
+ New Zealand Story
+ Rainbow Island
+ SuperWonderboy
+ Bubble Bobble

GENIAL

EDITION N°1 249 F
+ Silkworm
+ Double Dragon
+ Xenon
+ Gemini Wing

DEMENT

LES JUSTICIERS N°2	**249F**
+GHOSTBUSTERS 2	
+CABAL	
+OPERATION THUNDERBOLT	
LES AVENTURIERS	**249F**
+ INDIANA JONES ACTION	
+THE STRIDER	
+FORGOTTEN WORLDS	
+VIGILANTE	
HEROES	**299F**
+ BARBARIAN 2 + STARWARS	
+PERMIS DE TUER +RUNNING MAN	
ACTION D'ENFER	**249F**
+DOUBLE DRAGON+ PLATOON	
+ CRAZY CARS+ DALEY THOMPSON	

TNT 299 F
+ Hard Drivin' + Xybots
+ Dragon Spirit
+ APB + Toobin

NOUVEAU

OFFRE SPECIALE MICROMANIA

LES GEN' D'OR	149F
LES JUSTICIERS	149F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

ADIDAS CHAMPION CHIP SOC.	249F
BETRAYAL	299F
FIRE AND FORGET 2	269F
GOLD OF THE AZTECS	249F
L'ESPION QUI M'AIMAIT	199F
MATRIX MARAUDERS	249F
MONTY PYTHON	199F
NIGHT BREED-CABAL ACTION	NC
PLOTTING	249F
RA	199F
ROBOCOP 2	NC
SECRET AGENT	249F
SHADOW OF THE BEAST 2	349F
SUPREMACY	199F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES*

ALPHA WAVES MENTAL	259F
ANARCHY	249F
APPRENTICE	199F
BATTLE COMMAND	NC
BATTLE MASTER	299F
BLADE WARRIOR	249F
BSS JANE SEYMOUR	249F
CENTURION	249F
COSMOS	249F
CHUCK YEAGER 2.0	249F
DRAGON FLIGHT	299F
DYNAMIC DEBUGGER	249F

AUTRES NOUVEAUTES* (suite)

F19 STEALTH FIGHTER	289F
HALL OF MONTEZUMA	249F
KILLING GAME SHOW	249F
KING ARTHUR	249F
LEGEND OF FAERGHAIL	299F
LOOM	N.C.
MAGIC FLY	249F
M 1 TANK PLATOON	NC
NEW YORK WARRIORS	199F
ORIENTAL GAMES	249F
SAMOURAI	NC
TIME MACHINE	249F
ULTIMA V	299F
UMS 2	299F
WELLTRIS	259F
INT. SOCCER. CHALL.	249F

HIT PARADE

EAST V WEST	249F
F29 RETALIATOR	249F
FLOOD	249F
IMPERIUM	249F
INTERNAT. 3 D TENNIS	249F
ITALY 90 (LES CHAMPIONS)	199F
IVANHOE	249F
KICK OFF 2	249F
LOST PATROL	249F
MIDNIGHT RESISTANCE	249F
SHADOW WARRIORS	249F
SECRET DEFENSE.. ..OPERATION STEALTH	299F
SNOWSTRIKE	249F
TIE BREAK	249F
TURRICAN	249F
VENUS	199F

688 ATTACK SUBMARINE	249F
BATTLE OF BRITAIN	299F
BLACK TIGER	249F
BOMBER MISSION DISK	149F
BUDOKAN	249F
COLONEL BEQUEST	399F
COMBO RACER	249F
CONQUEST OF CAMELOT	399F
DE LUXE PAINT 3	749F
DE LUXE VIDEO 3	785F
DRAGON'S BREATH	299F
DYNASTY WARS	249F
E-MOTION	249F
FIRE AND BRIMSTONE	249F
HEROES QUEST	349F
INFESTATION	249F
KING QUEST 4	349F
KLAX	199F
LAST NINJA 2	249F
LEISURE SUIT LARRY 3	399F
MAUPITI ISLAND	289F
MIDWINTER	289F
MIGHT AND MAGIC 2	299F
NUCLEAR WAR	249F
PIRATES	249F
PLAYER MANAGER	269F
POLICE QUEST 2	349F
POPULOUS	249F
POPULOUS(DATA DISK)	99F
PROJECTYLE	249F
RAINBOW ISLAND	249F
ROTOX	249F
SIM CITY	299F
SIM CITY TERRAIN ED.	229F
SKIDZ	199F
TENNIS CUP	249F
THUNDERSTRIKE	249F
TUSKER	249F
UNREAL	249F
ULTIMATE GOLF	249F



PLOTTING
DEPENDANCE!
Dépendance! C'est vraiment de cela qu'il s'agit. Le concept est simple... Bâtir des blocs! Mais une fois que vous contrôlez ces briques pourrez-vous vous en passer?
Tout cela parait si facile, mais pouvez-vous battre l'ordinateur ou votre adversaire à ce jeu particulièrement ahurissant.
Certaines briques vous donneront un pouvoir destructeur plus grand ou bien un passage direct vers un autre niveau... SUPER! Mais croyez moi, vous devrez tirer avantage de ces armes exceptionnelles. Vous aurez besoin de la dexterité d'un maitre du Rubik's cube et les réflexes d'un tireur d'élite. Déterminez votre mouvement, visez et tirez!... C'est aussi simple que cela... aussi simple que de faire griller un glaçon!
TAITO
ocean
AMSTRAD - CBM AMIGA - ATARI ST/ STE
ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43350675



MICROMANIA

Micromania déménage: nouvelle adresse/nouveau téléphone
BP 114, 06560 VALBONNE - TEL. 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 H

DES HITS FABULEUX

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

ADIDAS CHAMPION CHIP SOC.	249F
APPRENTICE	199F
BETRAYAL	299F
FIRE AND FORGET 2	269F
GOLD OF THE AZTECS	199F
INTERNAT. 3 D TENNIS	249F
L'ESPION QUI M'AIMAIT	199F
MONTY PYTHON	199F
NIGHT BREED-CABAL ACTION	NC
PLOTTING	249F
RA	199F
ROBOCOP 2	NC
SECRET AGENT	199F
SHADOW OF THE BEAST	249F
SUPREMACY	199F
TURRICAN	249F

* à paraître

AUTRES NOUVEAUTES*

ALPHA WAVES MENTAL	259F
BACK TO THE FUTURE 2	249F
BATTLE COMMAND	NC
BATTLE MASTER	249F
BEVERLY HILLS	199F
BLADE WARRIOR	249F
BSS JANE SEYMOUR(FED)	249F
CENTURION	249F
CHUCK YEAGER 2.0	249F
COSMOS	249F
DRAGON FLIGHT	249F
HEROES QUEST	349F
KILLING GAME SHOW	249F
LEGEND OF FAERGHAIL	299F
LOOM	N.C.
LOST PATROL	249F
MAGIC FLY	249F
MATRIX MARAUDERS	199F
ORIENTAL GAMES	249F
PINBALLS SIMULATOR	275F
SAMOURAI	NC
TIME MACHINE	249F
UMS 2	299F

HIT PARADE

BLACK TIGER	199F
F19 STEALTH FIGHTER	289F
F29 RETALIATOR	249F
IMPERIUM	249F
ITALY 90(LES CHAMPIONS)	199F
IVANHOE	199F
KICK OFF 2	249F
MIDNIGHT RESISTANCE	249F
MIDWINTER	279F
SECRET DEFENSE: OPERATION STEALTH	299F
SHADOW WARRIORS	199F
SIM CITY	299F
SNOWSTRIKE	199F
TENNIS CUP	249F
TIE BREAK	249F
VENUS	199F
ANARCHY	199F
BATTLE OF BRITAIN	249F
BLOCK OUT	249F
BOMBER MISSION DISK	149F
CHAOS STRIKES BACK	225F
CHASE HQ	199F
COMBO RACER	249F
CRACK DOWN	199F
DRAGON'S BREATH	299F
DRIVIN FORCE	269F
DUNGEON MASTER	245F
DUNGEON MASTER EDIT.	95F
DYNASTY WARS	199F
E-MOTION	199F
EAST V WEST	249F
FIRE AND BRIMSTONE	249F
FLIMBO'S QUEST	249F
FLOOD	249F
INDIANA JONES(AVENT.)	249F
INFESTATION	249F
KLAX	199F
LAST NINJA 2	249F
LEISURE SUIT LARRY 3	399F
MAUPITI ISLAND	289F
NEVERMIND	199F
OCEAN BEACH VOLLEY	199F
P47	249F
PLAYER MANAGER	269F
POPULOUS	249F
POPULOUS (DATA DISK)	99F
PROJECTYLE	249F
RAINBOW ISLAND	199F
ROTOX	199F
SEUCK	299F
SKIDZ	199F
STRYX	199F
THUNDERSTRIKE	249F
ULTIMATE GOLF	249F
WARHEAD	249F

1 an de garantie sur tous les logiciels

MANETTE SPEEDKING 99 F

MANETTE QUICKJOY 3 SUPERCHARGER 99 F

COMPILATIONS

EDITION N° 1 249 F
+ Silkworm
+ Double Dragon
+ Xenon
+ Gemini Wing

NOUVEAU

LE MONDE DES MERVEILLES 249 F
+ New Zealand Story
+ Rainbow Island
+ SuperWonderboy
+ Bubble Bobble

NOUVEAU

LES AVENTURIERS 249 F
+ INDIANA JONES ACT.
+ THE STRIDER
+ VIGILANTE
+ FORGOTTEN WORLDS

LES JUSTICIERS N°2 249 F
+ GHOSTBUSTERS 2
+ CABAL
+ OPER. THUNDERBOLT

LES JUSTICIERS 249 F
+ DRAGON NINJA
+ ROBOCOP
+ RAMBO 3

DEMENT

HEROES 249 F
+ BARBARIAN 2
+ STARWARS
+ PERMIS DE TUER
+ RUNNING MAN

TNT 299 F
+ Hard Drivin'
+ Xybots
+ Dragon Spirit
+ Toobin
+ APB

NOUVEAU

WORLD CUP 90 269 F
+ KICK OFF
+ TRACK SUIT MANAGER
+ GARY LINEKER HOT SHOT

LES ACCESSOIRES ST

10 DISQ 3 1/2 DF.DD.	99F
Double prolongateur de Manette et souris	75F
Adaptateur ST Joueurs	59F
Manette SPEED KING	99F
Manette US GOLD	109F
Manette PRO 5000	129F
CHEETAH MACH1	129F
CHEETAH 125+	85F
QUICKJOY JUNIOR	59F
QUICKJOY JUNIOR STICK	69F
QUICKJOY 2 PILOT	79F
QUICKJOY 3 SUPERCHARGER	99F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149F
QUICKJOY V SUPERBOARD	199F
QUICKJOY INFRA ROUGE	399F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 92.94.36.00 NOUVEAU - Livraison garantie par Colissimo

** Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.* ***(ATTENTION, depuis Paris composer le 16.92.94.36.00)***

COLISSIMO LA POSTE

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE

TILT 81 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 18 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....

ADRESSE ....

....

Code postal .... Tél ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration — / — Signature :

☐ **T.Shirt PLAY AGAIN** M. L. XL (entourez votre taille)
☐ **T.Shirt HIGH SCORE** M. L. XL. (entourez votre taille)
☐ **Montre MICROMANIA**

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **19 F**) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . SEGA . PC 1512 . ATARI-ST . AMIGA . NEC . LYNX . GAMEBOY . MEGADRIVE

AMSTRAD 464-6128



MICROMANIA

Micromania déménage: nouvelle adresse/nouveau téléphone
BP 114, 06560 VALBONNE - TEL. 92 94 36 00
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 8 H A 20 H

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

DES COMPILATIONS GEANTES

LES JUSTICIERS N°2 — NOUVEAU
149/199 F
+ GHOSTBUSTERS 2
+ CABAL
+ OPER. THUNDERBOLT

LES AVENTURIERS
149/199 F
+ INDIANA JONES ACTION
+ THE STRIDER — NOUVEAU
+ VIGILANTE
+ FORGOTTEN WORLDS

HEROES — NOUVEAU
149/199 F
+ BARBARIAN 2
+ STARWARS
+ PERMIS DE TUER
+ RUNNING MAN

EDITION N° 1
129/249 F
+ Silkworm — NOUVEAU
+ Double Dragon
+ Xenon
+ Gemini Wing

12 JEUX FANTASTIQUES
149 / 199 F
+ STORMLORD (arcade)
+ SUPER SCRAMBBLE (moto)
+ SKATE CRAZY (sim. skate)
+ NIGHT RAIDER (sim. vol)
+ ARTURA (avent./action)
+ DARK FUSION (arcade)
+ GARY LINEKER HOT SHOT (foot)
+ ARCADE FOOT BALL (foot)
+ TECHNOCOP (arcade)
+ MOTOR MASSACRE (arcade)
+ MARAUDER (shoot'em up)
+ H.A.T.E. (shoot'em up)

LE MONDE DES MERVEILLES
149/199 F
+ New Zealand Story
+ Rainbow Island
+ SuperWonderboy
+ Bubble Bobble

Un coffret de 4 HITS déments

LES BARBARES
149 / 199 F
+ BARBARIAN 2
+ RENEGADE 3
+ DOUBLE DETENTE
+ GUERILLA WAR

DOUBLE ACTION
149 / 199 F
+ DOUBLE DRAGON
+ WEC LE MANS
+ REAL GHOSBUSTERS
+ DALEY THOMPSON OLYM.

LES 100 % A D'OR
149 / 199 F
Les 4 meilleurs scores de Amstrad 100 %
+ OPERATION WOLF
+ AFTERBURNER
+ R TYPE - + TITAN
+ 1 autocollant inédit
+ 1 super poster de Miss X

LES FANATIQUES
ND / 249 F
+ FIRE AND FORGET
+ L'ARCHE DU CAPITAINE BLOOD
+ SUPER SKI
+ TITAN
+ GRAND PRIX 500
+ CRAFTON ET XUNK

SUPER PROMOTION MANETTES ET CABLES

Manette US GOLD (plus une montre digitale GRATUITE)	109 F
Manette NAVIGATOR	149 F
Megablaster à Microswitches	79 F
PRO 5000	129 F
CHEETAH MACH1	129 F
CHEETAH 125+	85 F
QUICKJOY JUNIOR	59 F
QUICKJOY JUNIOR STICK	69 F
QUICKJOY 2 PILOT	79 F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149 F
QUICKJOY V SUPERBOARD	199 F
QUICKJOY INFRA ROUGE	399 F
QUICKJOY M5 PC COMP.	199 F
CORDON pour branchement de deux manettes	49 F
Câble Magnéto AMST.	49 F
Câble d'extension pour Joystick	49 F
Câble de TELECHARGEMENT	49 F
HOUSSE DE PROTECTION	
Housse CPC 464 COUL.	89 F
Housse CPC 464 MONO	89 F
Housse CPC 6128 COUL.	89 F
Housse CPC 6128 MONO	89 F
DISQUETTES VIERGES	
4 Cassettes vierges	29 F
4 Disquettes vierges	99 F
10 Disquettes vierges	195 F

LA MANETTE QUICKJOY 3 SUPERCHARGER 99 F

LA MANETTE SPEED KING 99 F

OFFRE SPECIALE

CABAL	59/99 F
OPERATION THUNDERBOLT	59/99 F
LES INCORRUPTIBLES	59/99 F
THE STRIDER	ND/99 F
FORGOTTEN WORLDS	59/99 F
COMPILATIONS	
LES BEST DE US GOLD	99/149 F
EPIX ACTION	ND/99 F
LA COMPIL'OCEAN	59/99 F
HEAT WAVE	59/99 F
JOYSTICK THUNDER	59/99 F

OFFRE SPECIALE
99/149 F
+ OPERATION THUNDERBOLT
LES INCORRUPTIBLES

COMPILATIONS

LES VAINQUEURS 149/199F
+Forgotten Worlds
+Thunderblade
+Tiger Road
+Last Duel
+Blasteroids

LES MAITRES NINJAS 129/179F
+Double Dragon
+ Last Ninja 2

EPYX 21 CHALENGE OLYMPIQUE 149/199F
110 métres Haies, lancer du marteau,saut à la perche, barres assymétriques, cyclisme sur piste, plongeon, tir à l'arc, anneaux, plongeon de haut vol...

LES JUSTICIERS 145/195F
LES 3 MEILLEURS JEUX DE COMBAT DE CHEZ OCEAN!
+Dragon Ninja
+Robocop
+Rambo 3

12 JEUX EXCEPTIONNELS 129/149F
+Cybernoïd
+Deflektor
+Mask +Blood Brothers
+Nebulus +Hercules
+Northstar +Exolon
+Les Maîtres de l'Univers
+Venom Strikes Back
+Marauder + Ranarama

OCEAN DYNAMITE 149/199F
+Platoon
+Predator+Karnov
+Crazy Cars+Combat School
+Gryzor+Salamander+Driller
+Rolling Thunder

GAME SET MATCH 2 149/199F
+Match Day 2
+Basket Master
+Super Hang On
+Champion Chip Sprint
+Track and Field
+Cricket+Snooker+Golf

I.B.M. PS/1: Big Blue a l'assaut du marche ST/Amiga

Marché en progression plus lente, concurrence de plus en plus difficile, course à la puissance : le mot de crise s'impose en matière de micro professionnelle. Les fabricants sont ainsi contraints de trouver de nouvelles sources de revenus. D'où le retour en force d'ordinateurs bas de gamme destinés aux applications personnelles. Et IBM, lui-même, revient sur le marché avec le PS/1.

Surprise ! IBM déterre la hache de guerre. Six ans après l'échec de son PC junior, Big Blue réédite sa tentative de créer une norme pour le marché familial. Le géant arrive cette fois-ci avec une machine compétitive techniquement : un micro-ordinateur architecturé autour d'un 80286 cadencé à 10 Mhz proposé en diverses configurations. L'une dispose ainsi de 512 Ko de RAM et d'un lecteur de disquettes 3 pouces 1/2 (1,44 mégaoctets), l'autre de 1 Mo de mémoire vive accompagné d'un disque dur de 30 Mo. On peut choisir entre un moniteur couleur ou monochrome à la norme VGA (640x480), en 16 niveaux de gris ou couleur.



Esthétique le PS/1 ? Oui, mais à la mode Big Blue...

IBM copie sur Amstrad ?

Reprenant le concept de simplicité d'installation qui a fait le succès d'Amstrad pour ses *CPC* et autres *PC*, le *PS/1*, car tel est son nom, est très simple à mettre en place. Il suffit, après avoir préalablement connecté souris et clavier, de poser l'écran sur l'unité centrale, puis de les relier par les câbles d'alimentation et vidéo. A noter que l'alimentation électrique de l'ensemble se situe dans le moniteur (comme pour l'*Amstrad*). Contrairement à la rusticité de l'ancienne gamme *PC, d'IBM*, le *PS1* a fait l'objet d'un réel souci d'esthétique. On remarquera les formes futuristes de son moniteur et la compacité de son unité centrale qui ne fait que 34 centimètres de large, 42 de profondeur, 13 d'épaisseur. Le clavier de 102 touches reprend quant à lui la disposition classique de celui des *AT*. IBM a pourvu son dernier rejeton de tous les connecteurs habituellement présents sur des machines haut de gamme. On note la présence d'un connecteur série RS/232 et d'une sortie parallèle. Pour d'inexplicables raisons, le PS/1 ne dispose pas de connecteur pour carte d'extension interne. Il faut donc acquérir un boîtier externe que l'on relie au bus d'extension de l'unité centrale. Il sera dès lors possible d'installer jusqu'à trois cartes de type *AT* : carte modem, graphique, extension mémoire, etc. Si vous ne disposez que de la version 512 Ko et lecteur de disquettes, vous pouvez passer d'une configuration à l'autre sans faire l'achat d'un boîtier d'extension. Il existe ainsi un emplacement spécifique dans l'unité centrale qui permet d'insérer un disque dur de 30 Mégaoctets. Concernant le logiciel, la machine est fournie avec le Dos 4.0 en mémoire morte (ce qui permet d'épargner de la RAM), le Dos Manager qui permettra aux débutants de ne pas « s'empatouiller » dans les commandes de Ms-Dos, s'ils veulent faire des copies de fichiers et autres créations de répertoires. A noter la présence de logiciels de formation destinés aux néophytes. Confirmant l'idée que la micro familiale doit être avant tout utile, IBM fournit aussi le fameux intégré Works version 2.0. Ce logiciel Microsoft réunit à lui seul, des fonctions justifiant l'achat de la machine (traitement de texte, gestionnaire de fichiers, tableur, logiciel de communication). A noter aussi la présence d'un programme graphique de gestion de répertoire. Bien entendu l'inévitable GW basic achèvera la danse pour ceux qui voudront s'adonner aux joies de la programmation.

Il convient maintenant de voir à qui s'adresse exactement cette machine. Aux Etats-Unis, le marché éducatif et familial est résolument orienté *PC*. Le PS/1 logiquement dispose ainsi d'un potentiel de vente important. D'autant plus que la réputation d'IBM lui permet de jouir du plus puissant des réseaux de distribution. Compétitif, le prix des différentes configurations du *PS/1*, (aux environs de 7 000 F pour le modèle monochrome à disquettes, 16 000 F pour le modèle à disque dur et moniteur couleur), n'a cependant rien de révolutionnaire.

Une recette made in IBM...

De nombreuses marques présentent des configurations équivalentes à des prix équivalents autour d'un 80286 à 12 ou 16 Mhz (plus rapide donc que le PS/1). Le choix du PS/1 se justifie surtout par l'énorme capital confiance dont il dispose auprès des maisons de logiciels et de fabricants de périphériques. Le *PS/1* risque d'être à l'origine d'une nouvelle dynamique dans le monde de la micro éducative et familiale. En France, les choses seront certainement plus difficiles, puisque l'*Amiga* et le *ST* (en particulier le *ST* à vocation plus généraliste) sont déjà solidement implantés.

La présence de Works, la compatibilité Ms-Dos, la réputation d'IBM, risquent tout de même de faire la différence en particulier chez les étudiants, ou dans les petites entreprises. Ce retour d'IBM sur les machines d'entrées de gamme risque de relancer l'activité du marché micro bas de gamme qui avait tendance à s'endormir. Les conditions sont donc réunies, concurrence oblige, pour que le consommateur y trouve très rapidement son compte.

Eric Caberia

Disney-Nathan-Titus : ça va tracer !

Main dans la main, Disney-Nathan et Titus s'en vont vers de nouvelles aventures... Au programme, co-développement de jeux et produits éducatifs.



H. Caen et M. Bussac de Nathan.

C'est courant juin que la nouvelle est tombée sur nos téléscripteurs : Titus devient partenaire de Walt Disney par l'entremise de Nathan. Cet accord n'est pas tombé du ciel ! Première étape : Disney décide de lancer le label Disney Software aux Etats-Unis. En toute logique, la firme d'outre-Atlantique pense à l'Europe. Problème de taille que ce continent-là, car voyez-vous les habitudes de consommation, les machines et les demandes du public sont différentes. Il faut donc trouver un partenaire en mesure d'assurer la distribution mais aussi le développement des produits. Disney s'est adressé à Nathan Logiciel – son partenaire – afin de trouver une société en mesure de supporter cette tâche.
Et le choix s'est finalement porté sur Titus. Le premier rôle de cet éditeur français sera de développer des logiciels sur les standards bien implantés en Europe. (*ST, PC, Amiga, Amstrad, Spectrum, et Commodore 64*). Toutefois, loin de se borner à de strictes conversions, Titus pourra, dans une certaine mesure, recréer des produits sur certaines machines aux capacités limitées, voire développer des logiciels originaux (*Arachnophobia, Dick Tracy*).



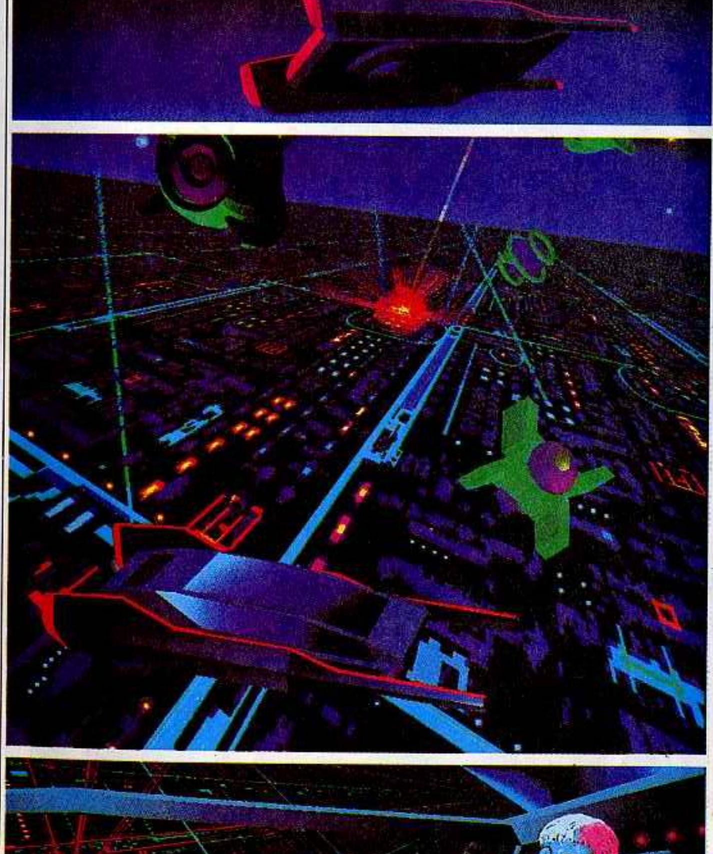
Eric Caen souris pour la photo.

Cela s'explique, comme le souligne Hervé Caen de Titus, par l'intérêt de tous « de vendre le maximum de produits ». Or pour atteindre cet objectif, il faut que les logiciels soient le plus proche possible des attentes des consommateurs. Attendons les premiers résultats de cet accord afin de juger si l'objectif avoué est atteint...

Mathieu Brisou

BATMAN pixelisé

Publié par Comics USA et diffusé en France par Glenat, Justice Digitale est un album de B.D. mettant en scène Batman. Principale originalité de cet ouvrage, l'utilisation de l'ordinateur pour la réalisation des planches. Certes, ce n'est pas nouveau mais ici l'auteur - Pepe Moreno - s'est penché sur l'utilisation de la 3D. Résultat, certaines images offrent une profondeur rarement vue en B.D. L'hyperréalisme progresse encore... **M.B.**













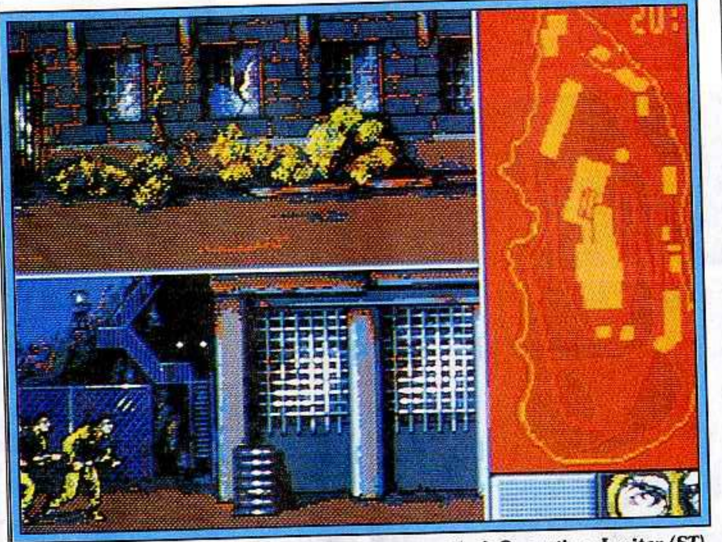
Infogrames: l'âge de raison

Après des passages difficiles, Infogrames attaque la rentrée avec un nouveau mot d'ordre : donner une dimension internationale au petit tatou. Dorénavant la société lyonnaise développera ses produits sur tous les supports du marché (console, micro, CD ROM, CDI, etc.).

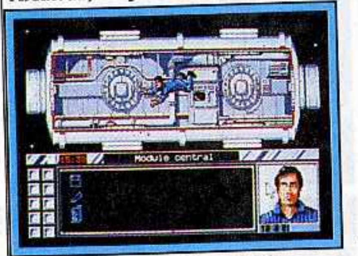
Infogrames a sept ans ! L'occasion rêvée de faire le point avec Bruno Bonnel, P.D.-G. de la société. « Infogrames a atteint non sans mal, l'âge de raison. La période 88/89 n'a pas été bonne. Tout d'abord parce que nous avons perdu, à ce moment là, notre distributeur français (à cause du dépôt de bilan de FIL). Ensuite, il y a eu le dépôt de bilan d'Epyx avec qui nous avions un projet important de lancement d'une opération américaine. Ces deux évènements ont été assez difficiles à vivre pour Infogrames. Une restructuration de la société s'est avérée nécessaire. Elle s'est traduite par une concentration des activités à Lyon. De plus, notre nouvelle stratégie est de développer des produits, en priorité sur 16 bits et d'étendre nos activités vers les consoles. Cela sous-entend un investissement important de notre part afin de développer des produits de qualité. Et comme il faut toujours se donner les moyens d'atteindre ses objectifs, Infogrames a augmenté son capital de 13 millions de francs. Nos nouveaux partenaires sont des investisseurs français dont le principal est un établissement bancaire. Cela devrait nous permettre d'entamer une phase de croissance dont on a déja ressenti les premiers signes (70 million de chiffre d'affaires et 3 millions de francs de bénéfices). »

North and South (Nintendo).

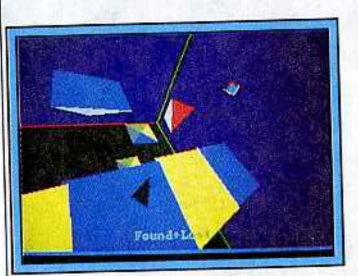
Tout va donc très bien chez Infogrames, et 1990 sera une année d'embauche ! Infogrames recherche ainsi des programmeurs, des graphistes, des scénaristes et toute personne intéressée par le pari du média interactif (CD ROM, PC multimédia, CDI, etc.). Avis, donc, aux amateurs ! Place aux jeux maintenant. Tout d'abord. Vous pourrez jouer dès la rentrée à *Welltris*, jeu d'Alexey Pajitnov, le successeur de *Tetris* (voir test dans le présent numéro) *Alpha Waves*, un jeu de plates-formes assez curieux, vous propose contrôler un objet dans un espace en 3D. Notez que, pendant le jeu, l'ordinateur émet des ondes alpha censées stimuler le cerveau humain ! Sortie en septembre sur *ST*, *Amiga* et *PC*. *Murders in Space* vous propulse à bord d'une station orbitale. Vous devez retrouver un meurtrier et éviter qu'il récidive. Sortie en septembre sur *ST*, Amiga et *PC*. Dans *The Ligt Corridor*, le joueur parcout un immense couloir sans fin en poussant devant lui une sphère. Mais, celle-ci rebondit sur les parois. Cinq balles manqué et... *Game over*. Sortie en octobre sur *ST*, *Amiga* et *PC*. Dans *Alcatraz*, un jeu d'action/aventure, il faut investir la forteresse d'un caïd de la drogue.



Alcatraz, un jeu d'action/aventure qui ressemble à Operation Jupiter (ST).

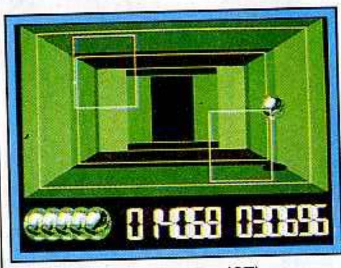


Murder in Space (ST).



Alpha Waves (ST).

Sortie sur *ST*, *Amiga* et *PC* en octobre. En ce qui concerne les consoles, on verra *North and South* sur *Nintendo 8 bits*, *The Light Corridor* sur *Game Boy* et *Drakkhen* sur *Super Famicom* (Nintendo 16 bits). A noter que *Drakkhen* sera également développé sur la *FM Town* en version CD ROM. Au fait, y aura-t-il un *Drakkhen II* ? « oui, répond Bruno Bonnel, la suite de *Drakkhen* sera commercialisée au printemps 1991 ». Ce n'est pas tout,



Light Corridor (ST).

Infogrames sortira également des titres sur *Sega 16 bits* et sur la nouvelle console *Amstrad*.

Dany Boolauck

Sony toujours plus fort

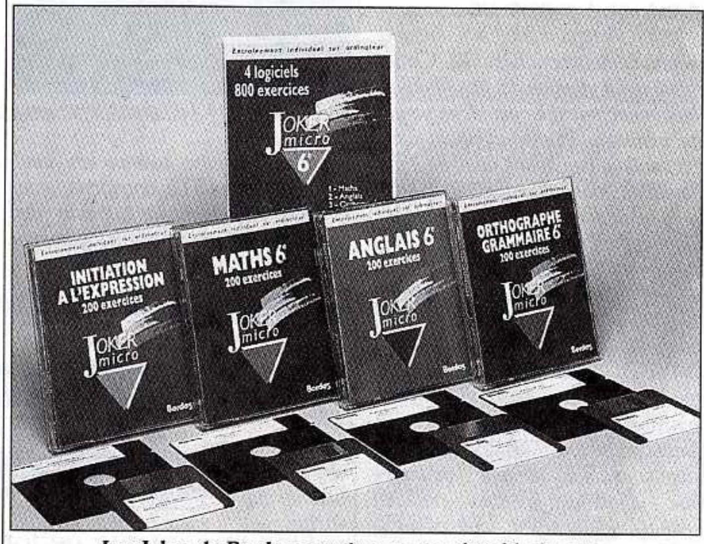
Récemment annoncé au Japon par Sony, le Data Discman est le premier lecteur autonome de CD ROM. Concrètement, il s'agit d'un Discman au format 3 pouces disposant d'un écran LCD et d'un clavier qui permettent à l'utilisateur, à tout instant et en tout endroit, de consulter des données, et d'avoir accès aux informations enregistrées sur un CD. Léger, peu encombrant, le Data Discman se pose en tant que livre électronique. Du reste, le disque avec lequel il sera livré (un dictionnaire) le montre bien. On imagine aisément la rapidité d'accès aux informations recherchées ! Certes, la taille du disque (3 pouces) limite la quantité de données disponible à environ 150 Mo. Cela reste cependant largement suffisant pour des applications telles que liste de restaurants ou de cinémas, petite base de données, etc. Le prix du Data Discman est de 60 000 Yens pour le lecteur (environ 2 500 F) et chaque disque sera proposé à environ 150 F. Sa disponibilité en Europe n'est pas annoncée pour le moment...

Mathieu Brisou.

Bordas joue son joker !

Le 1er mai 1990, Bordas a lancé une gamme de logiciels éducatifs destiné au grand public : les *Jokers Micro* directement inspirée des célèbres fascicules d'exercices *Jokers Bordas*. Ils proposent un travail varié et complet sur la totalité du programme d'une année scolaire. Véritable outil pédagogique, cette collection offre un vaste éventail d'exercices divers corrigés, commentés et notés. La première cuvée s'adresse aux élèves de 6e et couvre la totalité du programme en anglais, mathématiques, orthographe-grammaire et initiation à l'expression. Mais Bordas ne souhaite pas en rester à ce coup d'essai : son objectif est d'étendre son action aux autres classes de collèges et lycées. Mais, pourquoi une arrivée si tardive sur le marché des éducatifs ? A en croire Jean-Claude Bardot qui s'occupe du nouveau département informatique de Bordas, les machines disponibles, tant à l'école qu'à la maison, ne donnaient pas la possibilité de développer des produits de bonne qualité. Avec l'extension et l'introduction des compatibles *PC* dans le scolaire et l'entrée de l'*Atari ST* dans les maisons, cet argument était écarté. Loin de briguer une place dans la course aux scénario organisée par l'Education nationale dans le cadre du plan Informatique pour tous, Bordas préfère cibler un plus large public et développer des produits utilisables à domicile par des élèves qui ne présentent pas de difficultés scolaires particulières. L'accent est donc mis sur l'autonomie et la personnalisation du rythme de travail. Grâce à la possibilité de gérer des carnets de notes, ces logiciels peuvent aussi être utilisés par des professeurs dans le milieu scolaire. Bordas s'est assuré la participation de Nathan Logiciels pour développer et diffuser les programmes. Les produits sont conçuss par une équipe d'enseignants maison qui suivent scrupuleusement l'évolution des programmes de l'Education nationale. Bordas souhaite se faire rapidement une place sur le marché de l'éducatif. Nous suivons cette affaire de très près et verrons si l'essai est transformé.

Brigitte Soudakoff



Les Joker de Bordas constituent une véritable famille...

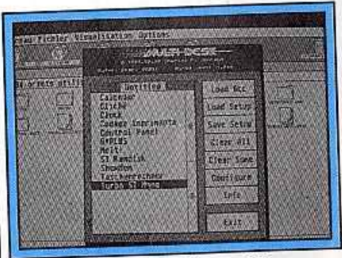
Utilitaires tous azimuts

Dans le domaine des utilitaires, tout va très vite et les versions se succèdent à un rythme d'enfer. Pour preuve, les trois logiciels que nous vous...

Turbo ST 1.8

Turbo ST change ! La nouvelle version de cet utilitaire accélère notablement les opérations graphiques du GEM, à la manière du blitter des *STE* et *Mega ST*. Elle est disponible sous deux formes : accessoire de bureau ou programme à placer dans un dossier « Auto ».
Signalons qu'il existe des problèmes d'incompatibilité entre la forme accessoire de bureau et *Hotwire* lancé en Auto sur les dernières ROM des *STE*.
Outre l'accélération des scrollings texte, affichage et déplacement de fenêtres de la précédente version, *Turbo ST 1.8*, traite aussi le tracé des polygones vides ou remplis, des diagonales, des icônes, cercles et dessins à main levée. De plus, il est désormais compatible avec les écrans géants. Les routines ont été optimisées et permettent un gain de près de 50 % par rapport au GEM seul (Tos 1.2) et de 30 % par rapport au blitter, pour les fonctions traitées uniquement bien entendu (disquette Arobace pour *Atari ST*, prix : D).

Multidesk 2.1

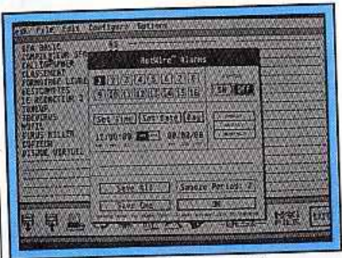


Multidesk 2.1 sur ST.

Multidesk est un utilitaire permettant de dépasser la limite fatidique des six accessoires du bureau. Il se présente lui-même, au choix, en accessoire de bureau ou en programme classique. Il autorise à tout moment (c'est-à-dire même au sein d'un programme sous GEM) le chargement d'accessoires de bureau jusqu'à concurrence de 32. Cette limite peut d'ailleurs être facilement contournée en chargeant une nouvelle fois *Multidesk*. Ces accessoires pourront ensuite être effacés au besoin pour récupérer de la place mémoire ou en cas d'incompatibilité avec un programme. Cette nouvelle version fixe les quelques bugs résiduels de la version précédente et s'avère d'une grande fiabilité. A signaler que le programme est interfacé avec *Hotwire* pour une plus grande facilité d'utilisation.
La disquette contient en outre de nombreux accessoires (calculatrice scientifique très performante, calendrier perpétuel, horloge, disque virtuel, topogramme mémoire, etc.) ainsi que deux *freewares* bien utiles.
Le premier, *Little Green Selector*, est un sélecteur de fichier qui remplace celui du GEM. Il se montre nettement plus pratique grâce à ses options de recherche d'un nom de fichier au sein d'une partition, sélection directe du drive courant, ou information sur la taille ou la date de création d'un fichier.
Le second programme, *Pinhed16*, accélère notablement le chargement des programmes placés dans le dossier Auto. Toutefois, il ne fonctionne pas avec les ROM des derniers *STE* (disquette Arobace pour *Atari ST* : prix D).

Hotwire 1.41

Nous vous avions déjà parlé de ce logiciel dans le n° 78 de *Tilt*. Rappelons qu'il permet, entre autres, de lancer n'importe quelle application sur *Atari ST* par simple appui sur une touche. Quand on connaît la gymnastique qu'il faut effectuer au sein des multiples dossiers et sous-dossiers d'un disque dur bien rempli, on ne peut qu'apprécier cette simplification. *Hotwire* permet aussi le lancement automatique de programmes GEM tout comme le Tos 1.6 des *STE*. Cette nouvelle version 1.41 propose un certain nombre d'améliorations. Tout d'abord, elle



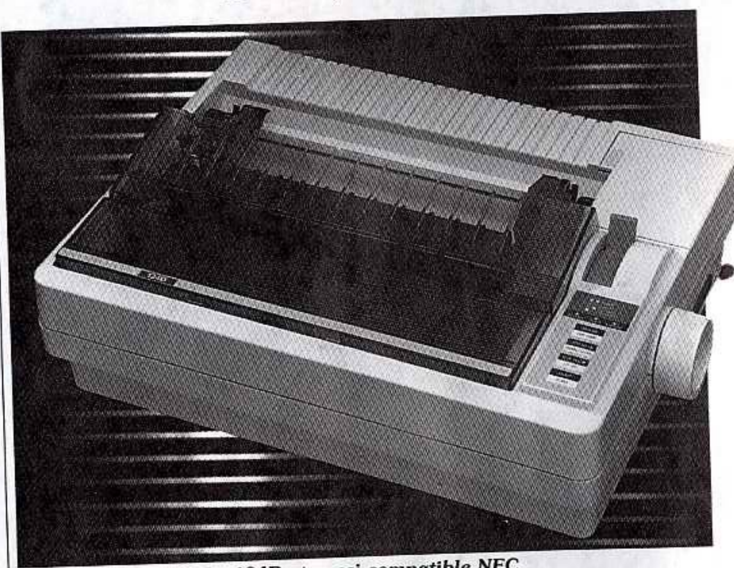
Hotwire 1.41 sur ST.

fonctionne avec toutes les versions du Tos (*STE* compris), que ce soit directement à partir du bureau ou lorsque le programme est inclus dans le dossier Auto. Il est désormais possible de sauvegarder des pages de menus (et non plus seulement l'attribution des touches de lancement des programmes). Cela permet un meilleur « rangement » de vos programmes et ne limite plus le nombre de programmes lançables. D'autres fonctions ont été rajoutées, comme la présence d'une horloge avec alarme éventuelle ou d'un rappel de la date sur le bureau, et l'amélioration de la manipulation des listes créées grâce à la fonction Bloc. Une importante mise à jour de cet utilitaire quasi indispensable à tout possesseur de disque dur (manuel en français) (disquette Arobace pour *Atari ST*, prix : E).

Jacques Harbonn

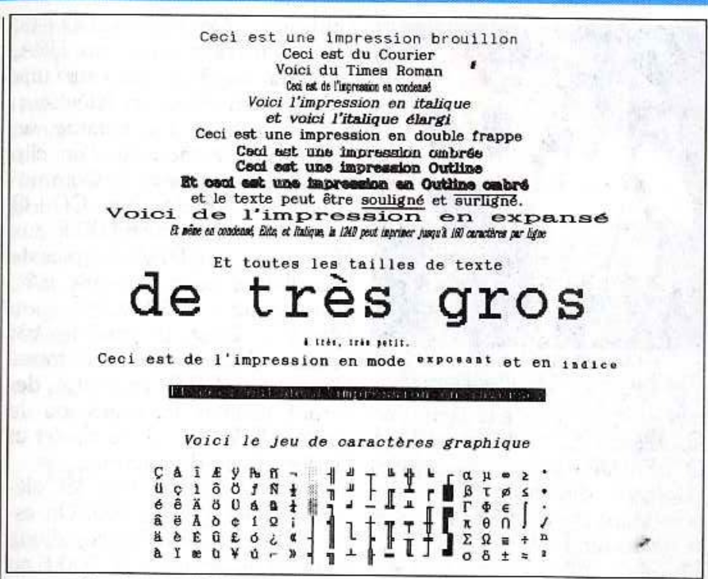
Imprimantes : affaires à faire

Une imprimante performante et peu coûteuse, c'est le pari lancé par Citizen avec sa petite dernière, la 124D.



La 124D et aussi compatible NEC.

Quand on parle d'imprimante, on pense aussitôt à Epson ou à NEC. Pourtant, un autre fabricant s'est hissé presque sans effort au niveau de ses concurrents : Citizen est actuellemnt le deuxième fournisseur en France, toutes imprimantes confondues - le premier est Epson - et se situe même en tête pour les imprimantes à moins de 150 cps (caractères par seconde). Il doit cette place, dans une large mesure, à l'illustre 120D, dont il s'est vendu 150 000 exemplaires !
Le succès de cette machine, remplacée maintenant par la 120D +, est surtout dû aux distributeurs qui n'ont pas hésité à rogner généreusement sur leur marge pour la poposer à moins de 1 500 F, alors que son prix officiel est de 3 000 F.

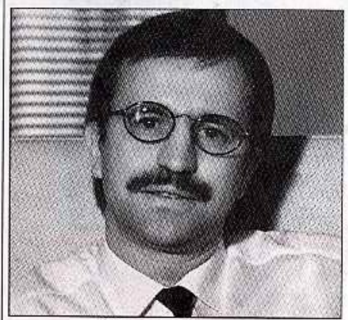


La Citizen 124D : une grande variété de styles et de corps.

Cette situation confortable et hégémonique risque de ne pas durer. En effet, les imprimantes matricielles 9 aiguilles sont remplacées par des 24 aiguilles, en attendant que les lasers aient atteint un prix acceptable (9 000 F minimum actuellemnt). C'est pourquoi Citizen s'est décidé à sortir une imprimante 24 aiguilles, la 124D. Comme toutes les imprimantes actuelles, elle est compatible Epson et IBM. Plus intéressant est le fait qu'elle émule - en partie - les imprimantes NEC, qui se voient ainsi élevées au rang de standard. Cela étend considérablement le choix du pilote d'imprimante. La 124D sortira courant septembre pour un prix légèrement inférieur à 4 000 F. Mais si les revendeurs accordent les mêmes rabais qu'à la 120D, elle devrait rapidement se négocier autour de 2 500 F : une vraie bonne affaire ! On vous en reparlera quand on aura testé l'engin.

Jean-Loup Renault.

Commodore change de tête



Georges Fornay.

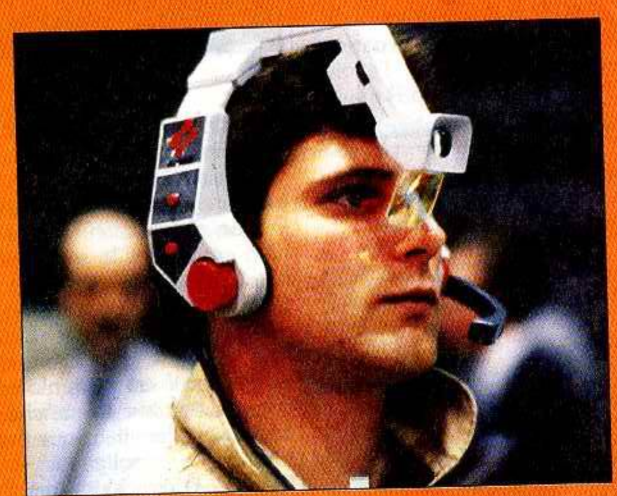


Gilles Mendel.

C'est fin juin 1990 que Commodore France a été doté d'un nouveau directeur général en remplacement de Franck Lanne. Proche collaborateur de ce dernier, entré dans la société il y a un peu plus de quatre ans, Georges Fornay préside donc désormais aux destinées de la filiale française de Commodore. Son objectif est de renforcer la marque tant sur le marché des ordinateurs familiaux que professionnels. Soulignons que Georges Fornay s'est doté d'une direction générale adjointe animée par Gilles Mendel, un autre « ancien » de Commodore France.

M.B.

La Wells Fargo passe toujours...


Le Laser Scope de Konami se branche à la place du phaser. Il permet de viser la cible avec l'œil, et le bouton de feu est remplacé par la voix.

Compagnie de diligences célèbre aux États-Unis, la Wells Fargo était le vecteur par qui les informations transitaient d'un bout à l'autre du pays. A l'occasion du C.E.S. de Chicago, nous avons décidé de donner ce rôle à un de nos journalistes. Malgré toutes les embûches, Dany Boolauck est allé de l'avant et apporte...

...quelques précisions sur la nouvelle portable de NEC. Elle est visiblement conçue pour satisfaire les besoins des marchés américain et japonais. L'argument de vente de NEC est que la *Turbo Express* peut se transformer, à l'aide d'un tuner TV, en téléviseur portable pour un prix sensiblement équivalent au watchman de Sony. Un argument qui ne tient pas en France, où le watchman n'est pas un gadget très populaire. De plus, aucun responsable de NEC présent sur le stand du CES n'a pu me dire si un tuner PAL/SECAM était prévu. Pour terminer, le gros « plus » apporté par la totale compatibilité de la *Turbo Express* avec des cartouches de la *PC Engine* ne lui enlève pas l'élément dissuasif qu'est son prix (entre 1 300 et 1 600 F sans le tuner, qui vaut 500 F !).


La Turbo Express de NEC avec son tuner télévision.



La Turbo Express dispose d'une prise pour adaptateur de courant, d'un connecteur pour casque walkman, de réglages pour le son et l'image.


Dany Boolauck de Tilt en compagnie de Miss Pacman.

Le CDTV sans conviction

En ce qui concerne le CDTV de Commodore (Commodore Dynamic Total Vision Player, voir *Tilt* n° 80, page 134), la cible est essentiellement un public adulte. Le prix du CDTV est annoncé à moins de 6 000 F (aux États-Unis) en version standard c'est-à-dire l'unité centrale et la télécommande à infrarouge). Tel quel, le CDTV est un lecteur de CD audio ou de CD+G (Compact Disc plus Graphismes). Ce fameux CD+G, qui vient d'être lancé aux USA, se branche à la fois sur une chaîne hi-fi et sur un téléviseur. On écoute et on regarde un CD+G à la manière d'un clip musical. L'argument de Commodore est simple : un CD+G coûte actuellement 6 000 F aux États-Unis, le CDTV offre plus de possibilités pour le même prix, (ordinateur CD-ROM ou *Amiga*). C'est là que le bât blesse. Ceux qui voudront transformer leur CDTV en *Amiga*, devront acheter la souris ou le trackball, le joystick, le clavier et le lecteur de disquettes.

Hormis le lecteur, tous les éléments sont à infrarouge. On estime le prix (en France) d'une telle configuration à 10 000 F au bas mot ! Néanmoins, les produits CD-ROM ne nécessiteront que l'utilisation de la souris ou du joystick. Une centaine de titres (jeux, éducatifs, bases de données) seront disponibles dès le lancement du CDTV en automne aux États-Unis. Cette logithèque devrait atteindre le chiffre de 300 titres à la fin de 1990 ! A titre d'exemple, le prix d'un disque oscillera entre 60 F pour les jeux éducatifs, 250 F pour les jeux et 600 F pour les encyclopédies.


Avec son CDTV, Commodore coiffe Atari au poteau de l'innovation.

... et encore des consoles

Le CES de Chicago, nous l'avons déjà dit, c'est avant tout la console... la *Nintendo* pour être plus précis. Un bref rappel de la situation. Avec ses 25 millions d'unités, Nintendo règne sans partage sur le marché. Comment se comportent ses concurrents ? La *TurbographX* de NEC subit aux États-Unis un échec cuisant et la

Megadrive de Sega ne se comporte guère mieux avec 500 000 unités vendues. Mais attention, cette dernière qui est une bonne console, ne fait que commencer son offensive. Au rayon des consoles portables, le *Game Boy* caracole en tête, loin devant la *Lynx* (1 million de *Game Boys* contre 100 000 *Lynx*).
Cela ne semble pas troubler les dirigeants d'Atari qui espèrent vendre 500 000 unités vers la fin 1990 alors que Nintendo place ses prévisions à 5 millions d'unités vendues !

Éditeurs : pas de « tout consoles »

De leur côté, les éditeurs tentent le difficile pari de répondre aux besoins d'un marché en pleine mutation. Aux États-Unis, la même attitude se retrouve chez presque tous les éditeurs. Faire de la console oui, mais pas question d'abandonner les jeux sur micro : tout le monde a encore en mémoire la chute brutale des consoles au début des années quatre-vingt et veut ménager ses arrières. Un flop sur disquette est un malheur, cela devient une catastrophe sur cartouche. En effet, la production d'un jeu sur ce support requiert une mise de fonds beaucoup plus importante.


Le Power Glove de Mattel (pour console Nintendo) en pleine action...

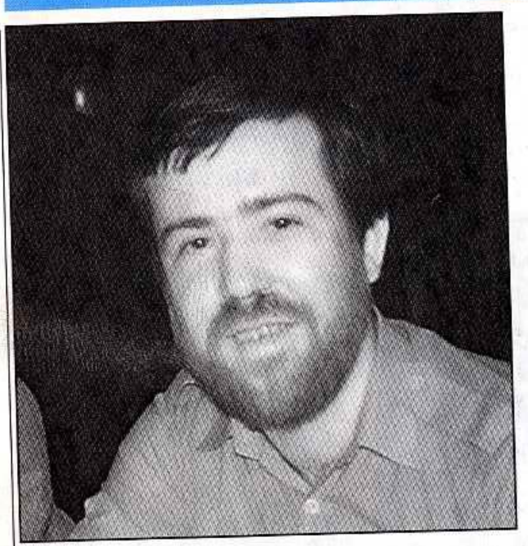
Les risques que comporte le marché de la console pourraient mettre rapidement sur la paille un éditeur inconscient ou trop confiant. La plupart des éditeurs nous ont affirmé qu'il fallait vendre largement plus de 50 % des cartouches produites pour gagner de l'argent.
Tous les principaux éditeurs de jeux sur micro-ordinateurs étaient au CES ! Leur nombre n'a cessé de diminuer depuis quelques années. Le marché est trop étroit, il n'y a de la place que pour les meilleurs tant dans le domaine de la créativité que dans la gestion. Un jeu comme *Wing Leader* d'Origin mobilise une quinzaine de personnes.



Un PC pour jouer, sinon rien !

Autre signe des temps, les grands noms de la micro-informatique comme, par exemple, Brian Fargo (*Bard's Tale*), Richard Garriot (*Ultima*) ne programment plus, ils sont devenus des hommes d'affaires. Aiguillonné par la concurrence de la console, la micro se défend avec ses moyens qui ne sont pas négligeables. Le *PC* est, répétons-le, devenu une superbe machine de jeu. Avec les 256 couleurs du VGA, la vitesse du 386, les capacités sonores de l'A-Lib ou le Roland MT-32 et l'aisance que procure un disque dur, les programmeurs ne se sentent plus bridés ; la majorité des jeux présents sur les stands sont étonnamment bien réalisés. Et, avec l'arrivée très prochaine du CD-ROM, les jeux seront encore plus déments !

Dany Boolauck



Alexey Pajitnov: de Tetris à Welltris

Quel choc lorsque l'Occident découvre, pour la première fois, *Tetris*. Ainsi, la micro existe aussi de l'autre côté, se dit-on. Devenu en peu de temps connu des amateurs, personnage hors normes, Alexey Pajitnov, père du jeu le plus simple et le plus génial jamais programmé depuis bien longtemps, fait désormais partie du paysage de la micro de loisirs. Ses propos permettent de mieux comprendre les problèmes qu'il a dû surmonter...

Le CES de Chicago fut également l'occasion pour nous de rencontrer des auteurs célèbres, en l'occurrence, Alexey Pajitnov, l'homme de l'Est qui a rendu presque tout le monde fou avec Tetris ! Célébrité très demandée, Pajitnov nous a accordé un petit entretien entre deux réunions d'affaires.

Tilt. Comment vous est venue l'idée de créer *Tetris* ?

Alexey Pajitnov. J'ai toujours été friand de puzzles. Ma première création, assez populaire en URSS, était un puzzle nommé Pentaminer. Le principe de ce puzzle était basé sur l'utilisation des blocs comme dans *Tetris*. Étant programmeur de profession, l'idée de faire une version micro de ce puzzle m'est naturellement venue à l'esprit. C'est en m'attelant à la tâche que, petit à petit, le principe de Pentaminer a changé pour devenir *Tetris*.

T. Sur quel ordinateur avez-vous programmé *Tetris* ?

AJ. Ah ! Sur un excellent ordinateur soviétique nommé *Electronika 60* (64k avec écran alphanumérique) ! Il est compatible avec les mini-ordinateurs DEC (une marque américaine, spécialisée dans les gros systèmes).

T. Comment Tetris a-t-il traversé les frontières soviétiques ?

AJ. En programmant ce jeu, je sentais bien que je tenais là un produit d'excellente qualité. J'ai donc programmé une version *PC* que j'ai offerte à des personnes de mon entourage. Des copies de cette version ne tardèrent pas à se multiplier et à se répandre plus rapidement qu'une épidémie de grippe ! Au bout de deux ou trois semaines, *Tetris* était présent en Hongrie, en Pologne, en Bulgarie et bien d'autres pays de l'Est ! C'est à ce moment qu'un homme d'affaires britannique a remarqué mon jeu (en Hongrie). Il a aussitôt tenté d'entrer en contact avec moi afin d'acheter les droits de *Tetris*.

T. Ce contrat a-t-il été juteux pour vous ?

AJ. Eh bien... à vrai dire, le contrat de *Tetris* s'est fait sans moi ! C'est le Computer Center of Academy of Science of USSR moscovite, un institut scientifique pour lequel je travaille qui a signé... Ils sont les propriétaires du jeu et touchent les royalties (!!).

T. Pensiez-vous que *Tetris* aurait un tel succès ?

AJ. Comme je vous le disais plus tôt, *Tetris* était à mon sens un excellent jeu. Mais j'étais à mille lieues d'imaginer le succès mondial qu'il a connu. J'espère que mes prochains jeux, *Welltris* et *Faces*, seront aussi populaires.

T. Vous travaillez pour votre propre compte maintenant ?

AJ. Pas vraiment ! (rires) Je suis toujours un employé de l'institut... Disons que je travaille en free lance et une partie des royalties reviennent automatiquement à mon employeur ! C'est sur cette base que j'ai signé un contrat pour *Welltris* et *Faces* avec mon institut qui, de son côté, a signé un contrat avec les éditeurs occidentaux.

T. Vous devez sûrement savoir que cette pratique est extrêmement rare, voire inexistante, dans les pays de l'Ouest.

AJ. Tout cela est effectivement plus compliqué pour nous, Soviétiques ! J'ai connu pas mal de problèmes pour les droits de *Tetris* qui, comme vous le savez, ne m'appartient plus. Mais cela m'a permis de mieux connaître et de revendiquer au mieux mes droits en tant qu'auteur dans le cadre du droit soviétique.

T. Est-ce seulement le système juridique soviétique qui est responsable de cet état de fait ?

AJ. (temps de réflexion) Non... j'ai bien entendu eu des problèmes juridiques en URSS, mais j'en ai également rencontré dans les pays de l'Ouest. Trouver un bon compromis entre les deux systèmes juridiques, qui soit avantageux pour toutes les parties en présence est difficile.

T. Etre créateur de jeux en URSS semble être un métier très dur, à vous entendre ?

AJ. Non, je ne le crois pas. J'ai de plus ou moins bonnes conditions de travail. On me laisse travailler sur les projets de mon choix et j'entre facilement en contact avec les éditeurs étrangers établis en URSS. Je n'ai donc aucun problème pour commercialiser mes jeux.

T. Vos impressions, lorsque vous avez été confronté pour la première fois avec la technologie des pays de l'Ouest ?

AJ. J'ai été impressionné ! Il est évident que l'URSS est très en retard par rapport à ces pays... et le Japon.

T. Quel est le micro-ordinateur qui vous a le plus impressionné ?

AJ. Sans hésitations, le *Next*. Et si cela peut intéresser vos lecteurs je travaille actuellement sur un *PC 386*.

T. Vous avez rencontré des programmeurs aux États-Unis. Vos impressions à leur sujet ?

AJ. Oui, j'en ai rencontré pas mal. Le contact s'est établi très rapidement. Nous ne sommes pas différents les uns des autres, quelle que soit notre nationalité ou notre culture.



C'est courant juin 1990 que s'est déroulé le Lynx Challenge. Organisée par Tilt, Atari et Virgin Megastore, cette compétition permettait aux participants de remporter une console Lynx. Pas moins de dix ont ainsi été gagnées dont huit par le biais du concours et deux par tirage au sort. Sachez que cette opération aura des suites très prochainement, notamment à l'occasion du Forum Atari qui se déroulera du 18 au 21 octobre 1990 au CNIT à Paris.

CPC : un peu moins, un peu Plus !

Evolution en douceur semble avoir été le mot d'ordre lors de l'élaboration de la nouvelle gamme Amstrad. Les utilisateurs en seront-ils satisfaits ?

Le CPC 464 Plus.

Depuis plusieurs mois déjà, les rumeurs allaient bon train : Amstrad va sortir une console de jeux et deux nouvelles machines. c'est désormais chose faite. En ce qui concerne la console GX 4000,reportez-vous au dossier consoles du présent numéro. Pour le reste, lisez la suite...

Porteurs des doux noms de *CPC 464 + 6128 +*, les nouveaux Amstrad se reconnaissent d'emblée à leur nouvelle robe. Exit les touches de couleur du *464*, terminée la livrée sombre et triste des anciens modèles, finie la largeur excessive du boîtier. La couleur du plastique évoque immanquablement les *Mac* d'Apple, l'esthétique sacrifie à la mode actuelle du Bio Design et le clavier (Azerty SVP) sort tout droit de l'univers *PC*... Il n'est pas sans rappeler celui du *PCW* du point de vue taille et touché. Il est toutefois plus agréable que celui de l'ordinateur à écrire d'Amstrad et laisse entrevoir d'intéressantes possibilités pour la saisie. Traitement de textes, petites gestions de fichiers, ainsi que saisie de listings, bien évidemment. Bref, au premier regard et au premier contact l'utilisateur ou l'acheteur potentiel se dira : c'est plus !

Plus d'interfaces

Une étude attentive de la machine permet de déceler la présence d'interfaces inconnues sur l'ancienne gamme. Tout d'abord, un port cartouche sur le côté gauche des machines. Ce dernier permet l'utilisation de jeux développés pour la console du fabricant anglais. En outre, ce port reçoit la cartouche basic livrée avec la machine. Juste en dessous, on découvre deux connecteurs pour joysticks genre Atari qui permettent d'utiliser des manettes classiques. Soulignons que la machine est livrée avec un pad comparable à ceux proposés par Nintendo et Sega. Du même côté, se trouve un autre port joystick, mais analogique cette fois. Pour le joueur moyen, cela n'a pas beaucoup d'importance mais les amateurs de conversion analogique/numérique apprécieront. Autre amélioration, la présence d'une interface pour pistolet. Enfin, signalons la présence d'un connecteur stéréo pour casque type *Walkman*. La face arrière de la machine révèle la présence de la classique interface Centronics – avec connecteur standard –, du non moins classique connecteur écran à la norme Amstrad. Surprise de taille, toutefois, en ce qui concerne l'interface de bus permettant la mise en place d'extensions : le format change. Les extensions pour *CPC* ne seront pas directement connectables sur les *Plus*. Cela pose notamment problème sur le *6128* lorsqu'on désire disposer d'un second lecteur de disquettes. Cette machine propose cependant un port dédié à cet effet. Pour conclure signalons en vrac divers points mineurs Le *464 +* perd le compteur du magnéto (dommage) et le flux de données n'est plus audible, la led du lecteur de disquettes du *6128 +* est sur le côté droit de la machine (peu pratique). Autre point important l'écran est désormais commun à toute les gamme et ce dernier restitue le son...



Plus de compteur magnéto (464+).



Nouvelles interfaces et joystick des CPC 6128 et 464+.



Face arrière de 464+. Notez les nouveaux connecteurs.



Le drive du 6128 à droite du boîtier ? Un air de ST ou d'Amiga..

Plus de sons et de graphismes ?

Cela permet de disposer de la stéréo, les nouveaux écrans ayant en effet deux haut-parleurs. On dispose toujours de trois voies, comme sur *Atari ST* avec, tout de même, un net apport qualitatif. Cela montre que les *CPC* n'ont jamais eu la piètre capacité sonore que leur prêtait certains. Seule la qualité du HP interne des anciens modèles posait problème : une connection sur chaîne hi-fi a toujours été possible par l'intermédiaire de la prise casque.

Second point, le graphisme. Pas de miracle, les capacités de la machine sont similaires à celles de la console. On dispose, certes, d'une palette de 4096 couleurs, de sprites et il est possible d'effectuer des dégradés de bonne qualité. Cependant, cela n'est *a priori* pas directement possible sous basic. Messieurs les programmeurs en assembleur, tirez les premiers ! En outre, les résolutions graphiques ne changent pas : de 160 par 200 à 640 par 200 et la palette théorique sous basic conserve ses 32 valeurs et non pas 4096.



Le CPC 6128 Plus.

Plus ou moins ?

C'est certain, la gamme plus bénéficie de diverses améliorations. Du reste, elle remplace purement et simplement – tant en terme de positionnement que de prix – les anciens *CPC*. Mais, il y a de quoi être sceptique. Le microprocesseur reste le même, la quantité de mémoire aussi et le basic livré ne permet pas de tirer partir des nouvelles capacités de ces machines. En outre, notre première évaluation des *CPC 464* et *6128 Plus* nous a permis de mettre en lumière divers problèmes de compatibilité avec l'ancienne gamme...

Si le joueur moyen y trouve son compte, l'amateur de bidouilles et de programmation restera un peu sur sa faim. D'autant plus que les capacités de la machine restent celles d'un 8 bits. Son prix est certes intéressant sur le marché de l'initiation mais les véritables fanas ne succomberont sans doute pas au charme des *Plus*. Ils ne sont pas aussi compétitifs par rapport aux 16/32 bits que ne l'étaient les anciens modèles à leur sortie. Mais, au risque de nour répéter il s'agit là d'un raisonnement de mordu. Amstrad vise un tout autre public. Un public qui lui a permis de diffuser pas moins de 800 000 *CPC* en France ! Voilà un acquis de taille pour les *Plus*.

Mathieu Brisou

Kid's School

Découvre les pays du monde

Ce programme proposé par Esat Software nous emmène autour du monde. Programme ambitieux, *Découvre les pays du monde* permet de voyager à l'aide de la souris à travers les cinq continents et de situer plus de 200 pays. Si vous êtes un peu perdu, vous pouvez toujours faire appel à une aide qui vous fournira des informations précieuses. Mais attention, autant d'aides demandées, autant de points en moins. Si vous choisissez de travailler sur l'Europe, une planisphère très bien réalisée apparaît et les noms des pays s'affichent sur le côté de l'écran. Lorsque le pays est correctement placé, s'inscrit le nom de la capitale, la langue parlée et le nombre d'habitants. Une fois les pays situés, vous pouvez aborder leurs capitales. Là encore, celles-ci s'affichent sur le côté de l'écran et à vous de jouer.



Découvre les pays (Amiga).

Si vous voulez en savoir plus, vous pouvez classer, sous forme de tableaux, les pays en fonction de leur superficie, leur nombre d'habitants et le produit national brut. Tâche plus ardue mais qui permet une classification comparative intéressante. Un bon logiciel qui à l'avantage d'être clair (disquette Esat Software pour *Amiga*).

Matière .... *géographie*
Contenu pédagogique .... ★★★★★
Intérêt 15
Prix C

Horizon CE1

Organiser une réunion au sommet des grands chefs de quatre planètes au Château de Briselalune, voilà qui n'est pas une mince affaire ! Mil, diplomate intergalactique, est chargé de cette mission. Pour l'aider, il a quatre ambassadeurs bizaroïdes, chacun spécialisé dans une matière étudiée en classe. Voici donc la toile de fond de ce programme proposé aux élèves de cours élémentaire et qui sert de prétexte à une aventure éducative haute en couleurs. Mais avant toute chose, Mil doit identifier ses quatre ambassadeurs et mettre de l'ordre dans la cour du château en replaçant dans les bonnes pièces les meubles qui traînent.
Il faut ensuite corriger la lettre de Super B.B. ce qui constitue un exercice de relecture active. La mémoire auditive est aussi testée dans un jeu d'identification d'ombres qui bougent en fonction du son qui les accompagne. Se rendre chez les voisins, ranger la bibliothèque, consulter les livres ou préparer le grand festin sont autant d'étapes importantes dans le déroulement de l'histoire et qui font appel : aux notions de repérage dans l'espace et compréhension de consignes, au français, aux mathématiques, à l'observation et à la mémoire.
Les exercices se font en douceur, de façon très ludique mais efficace. Le graphisme réalisé avec soin apporte un « plus » certain à ce programme très bien adapté à la population visée. Un bon logiciel pour commencer l'année en douceur ! (Disquette Coktel Vision pour *Atari ST* et Compatible PC).



Horizon CE1 (PC).

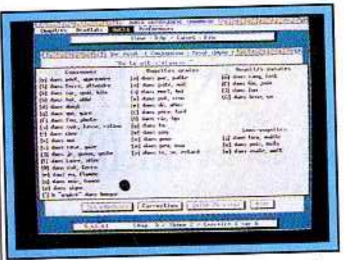


Rody et Mastico II (ST).

Matière .... *français-mathématiques*
Contenu pédagogique .... ★★★★★
Intérêt 15
Prix C

Rody et Mastico II

Il y a quelque temps déjà que nous attendions la suite des aventures de notre jeune ami Rody. Notre petit bonhomme et son fidèle compagnon nous emmènent à leur suite dans une aventure périlleuse. Ouf ! Je reprends mon souffle pour pouvoir vous raconter cette nouvelle histoire. C'est bientôt Noël, et jouets et sapins ont disparu ! Mais que fait donc le père Noël ? Si vous voulez le sauver et réussir une fête joyeuse, tous à vos machines ! Rody vous attend pour résoudre cette nouvelle énigme. Nous retrouvons notre jeune héros juché sur sa bicyclette, mais la forêt est grande. Il devra trouver le bon chemin pour mener à bien sa mission et rencontrer tous les personnages qui lui permettront de réunir les indices nécessaires. Construit comme son prédécesseur, ce programme mobilise toute l'attention et le sens de l'observation de l'enfant. Celui-ci doit répondre à une ou deux questions au choix pour avancer dans le jeu. Le graphisme et la synthèse vocale sont très bien réalisés et permettent aux plus petits de s'adonner en toute liberté aux plaisirs du dessin grâce à son option savamment étudiée. C'est donc toujours avec autant de plaisir que nous retrouvons le jeune héros (disquette Lankhor pour *Atari ST, Amiga* et *Amstrad CPC*).



Orthographe grammaire 6ᵉ (PC).

Matière .... *éveil*
Contenu pédagogique .... ★★★★★
Intérêt 18
Prix .... B

Joker micro Orthographe grammaire 6ᵉ

Voici donc le premier-né de la nouvelle gamme de logiciels éducatifs lancée depuis peu par Bordas. Ce soft s'inspire directement du fascicule d'exercices corrigés *Joker Bordas*. L'objectif premier étant de couvrir la totalité du programme, une multitude d'exercices sont proposés sous diverses formes. Une interface graphique avec multifenêtre et menus déroulants confère au logiciel un confort d'utilisation et une clarté non négligeables. Les exercices sont conçus de façon à éviter un travail trop répétitif. On trouve des mots croisés, selon le principe bien connu, les taquins où l'enfant doit remettre en ordre mots ou phrases, les puzzles constructifs, les QCM fléchés, l'enfant devant choisir la bonne réponse dans celles proposées et les QCM « poubelle » où il faut éliminer les mauvaises réponses. Pour chaque exercice, deux essais permis avec possibilité de faire appel à une aide. En outre, un lexique des règles de grammaire est à disposition à tout moment. Enfin, l'enfant peut suivre l'évolution de son travail grâce à des diagrammes dans un carnet de notes. Un programme intelligemment réalisé (disquette Bordas pour *Atari ST* et *Compatible PC*).

Matière .... *Français*
Contenu pédagogique .... ★★★★★
Intérêt 16
Prix C

Brigitte Soudakoff

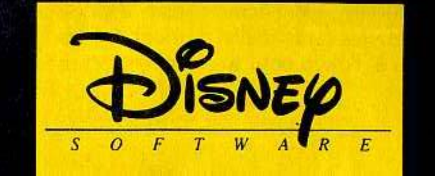
Dr Dos contre l'épidémie Ms-Dos

Alors que Microsoft poursuit ses efforts afin d'imposer définitivement Windows 3 et Ms-Dos 4.0 dans le monde *PC*, quitte à laisser sur la touche les ordinateurs bas de gamme, Digital Research s'entête à peaufiner Dr-Dos. Ce système d'exploitation pour *PC* en est désormais à sa version 5. Au programme, toujours la compatibilité avec les applications Ms-Dos avec, en plus, la possibilité de réserver le maximum de mémoire pour les logiciels. Signalons en outre que Dr-Dos dispose en standard d'un système de fenêtrage dont l'aspect n'est pas sans évoquer Gem. Cela suffira-t-il à lui assurer une place sur le marché ? C'est à voir. En tout cas, il a au moins le mérite de talonner Ms-Dos sur son propre terrain. N'oublions pas que l'on ne dispose pas forcément d'un 386 à 20 Mhz avec disque dur de 40 Mo ! Ce n'est déjà pas si mal que ça !

Mathieu Brisou

Cette Année Ils Veulent Sa Peau

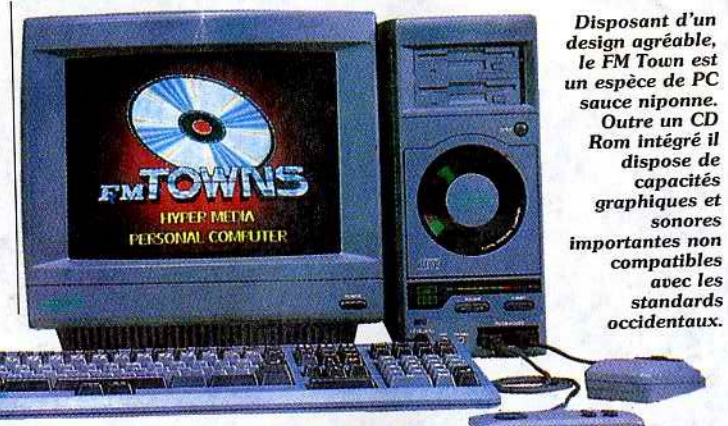




FM Town : le micro du futur

Le *FM Town* de Fujitsu réunit nombre de concepts très avancés. Puissant, cet ordinateur 32 bits particulièrement doué pour les sons et le graphisme dispose en version de base d'un lecteur CD ROM intégré. Résultat, il se pose en tant qu'*Hypermedia Personnal Computer*. Mais en matière de jeux, le *FM Town* préfigure des machines comme le *CDTV*.

Après le cuisant échec du standard MSX en Europe, les Japonais réussiront-ils enfin leur percée sur le marché des micro-ordinateurs avec le FM Town, dernier-né des usines Fujitsu ? Bâti autour d'un 80386 cadencé à 16 Mhz, il présente en effet des caractéristiques techniques impressionnantes. La résolution culmine à 640 × 480 en 256 couleurs parmi 16,7 millions : autant qu'un *Mac II* équipé d'une carte 8 bits étendue ! D'autres modes, moins gourmands en mémoire et en temps de calcul sont également disponibles. Ainsi, la basse résolution gère 320 240 pixels en 16 couleurs parmi 32768. Les capacités sonores de la machine ne sont pas en reste : synthé sur 8 voies, FM sur 6 voies (le tout en stéréo) et sampler. De quoi créer des effets jamais vus sur micro ni sur console.



Disposant d'un design agréable, le FM Town est un espèce de PC sauce niponne. Outre un CD Rom intégré il dispose de capacités graphiques et sonores importantes non compatibles avec les standards occidentaux.

Au Japon, le CD ROM est inclus

En version de base, l'appareil possède 1 Mo de RAM et 512 Ko de mémoire vidéo. Mais c'est surtout au niveau de la mémoire de masse que le *FM Town* crée la révolution : il est livré d'office avec un CD ROM. Une pratique qui se généralise au Japon (NEC a fait de même avec son *PC 8801*) mais peu répandue en Occident. Lecteur de disquettes et disque dur (SCSI) sont disponibles en option.

Cet ordinateur professionnel, lancé pour concurrencer le *X68000* de Sharp (*Tilt* n° 53) se serait pour l'instant vendu à 45 000 exemplaires au Japon. Il dispose déjà d'une logithèque impressionnante. Dans l'ensemble, du sérieux, avec même Ms-Dos et quelques best-sellers *PC* (*Lotus 1-2-3*), mais également une belle brochette de Programmes.

Des hits japonais bien sûr (*Afterburner, Turbo Outrun, R-Type, Operation Wolf, Final Blow*), mais également nombre de softs américains ou européens (*Titan, Gunship, Rocket Ranger, Indiana Jones, Sim City, Populous, Manhole, Ultima, Dungeon Master, Heroes of the Lance, Drakkhen, Loom, Space Rogue*). Certains jeux, créés spécialement pour le CD-ROM (comme *Ayat*, un dessin animé/jeu d'aventure), sont superbes.





Lancé sur Mac, The Manhole existe aussi pour FM Town.

Spécifiquement développé pour FM Town, Avat est un jeu d'aventure sur CD ROM. Il est donc très graphique et il met en scène une femme mystérieuse qui n'est pas celle qu'on croit... Mais que cache-t-elle ?

Une machine somme toute assez chère

L'addition est, en revanche, salée puisque les prix vont de 318 000 à 548 000 yens (soit environ 12 720 à 21 920 F) sans compter le clavier (800 F) et l'écran (3 596 F). Même les tarifs réellement pratiqués à Tokyo sont inférieurs, cela reste cher et confirme l'orientation professionnelle de cette machine de rêve. Uniquement destiné au marché nippon, le *FM Town* ne devrait pas être disponible en France avant longtemps. Mais des rumeurs (tout à fait officieuses pour l'instant) font état de projets à courte ou moyenne échéance. Pourtant, même si c'était le cas, on peut douter de ses chances sur un marché où les compatibles et le *Macintosh* règnent en maître. Seule la compatibilité *PC* pourrait assurer des ventes appréciables. Et elle n'est pas du tout assurée pour l'instant puisque nul ne sait si les softs *PC* disponibles ont seulement été traduits ou ont dû être reprogrammés. Olivier Scamps

Dompub spécial ST

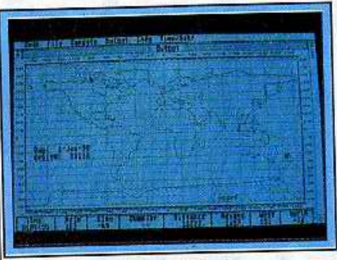
Nous allons ce mois-ci reprendre notre tour d'horizon des logiciels du domaine public disponibles sur *Atari ST*.

The Astronomer est un logiciel d'astronomie fonctionnant en monochrome ou en couleurs. Il est à même de calculer l'emplacement des planètes, comètes et astres à un moment et un endroit donnés. La représentation du ciel s'effectue en mode horizontal ou au zénith et les informations peuvent être sorties sur imprimante. Les temps de calcul restent tout à fait raisonnables pour ce type de logiciel (au plus quelques secondes). En revanche, on regrettera l'absence de représentation animée des planètes au cours de l'année par exemple ou l'impossibilité de connaître le nom d'un astre en cliquant sur la carte du ciel. En dépit de ces lacunes, ce programmme pourra cependant apporter une aide certaine aux astronomes en herbe.



Astronomer (ST).

AstroCal fonctionne en monochrome ou couleurs mais pas sur *STE*. Il se charge de calculer, sur une année et en heure locale, l'heure des levers et couchers de Soleil et de Lune, les phases lunaires , les éclipses de Lune et de Soleil, les solstices et les équinoxes. En complément, le programme peut vous livrer toutes les éclipses de Lune ou de Soleil

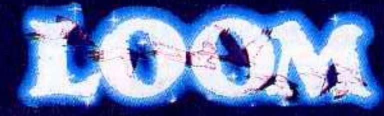


Astrocal (ST).

REVE OU REALITE ?



Disponible en français sur PC, ST et Amiga



Le rêve...

Bien après le passage de la Deuxième Ombre, alors que la dragons régnaient sur le crépuscule et que maintes étoiles brillaient, débuta l'époque des Grandes Guildes.
Forgerons, bergers, et le clergé, chacun d'entre eux dédiés au contrôle absolu d'un savoir secret. Les tisserands faisaient partie d'une autre guilde. Durant des siècles, leur artisanat transcenda des limites mêmes du tissu, et finit par inclure la matière même dont la réalité était faite. A présent une force étrange dissémine les tisserands, en laissant seul un jeune garçon pour élucider ce mystère. Aidez donc le jeune Bobbin à sauver sa Guilde... et vous pourrez peut-être ainsi aider le monde à éviter une catastrophe épouvantable.







Photos d'écran sur divers formats

THEIR FINEST HOUR
THE BATTLE OF BRITAIN

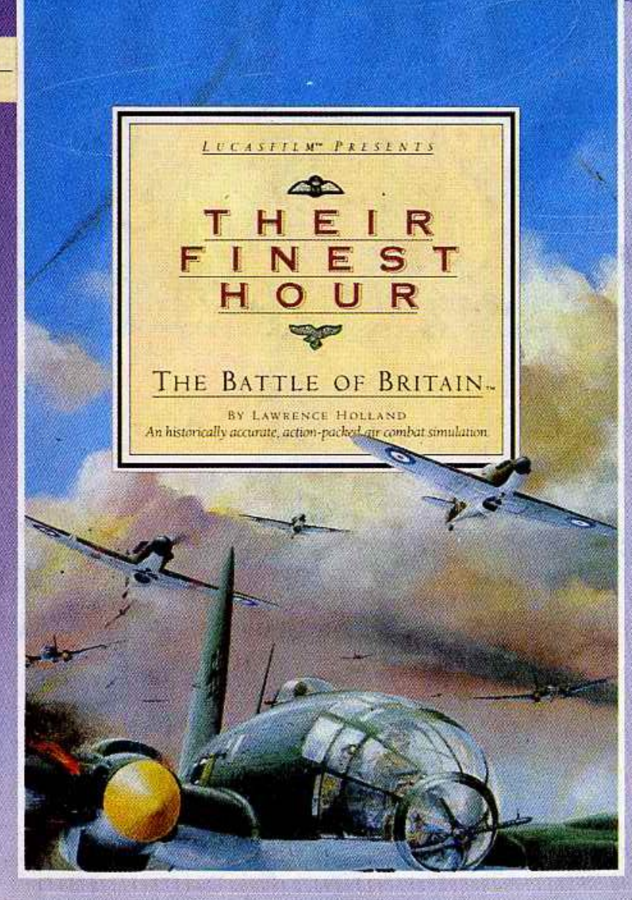






La réalité...

Le nouveau simulateur de combat aérien Lucasfilm Games cloue littéralement à leur siège tous les mordus de simulations et les fous de jeux d'action. Dès que vous mettez les gaz, vous êtes frappé par le réalisme photographique des avions, de la fumée et du terrain de *Battle of Britain*. Il est possible de sauvegarder les combats les plus mémorables et de les revivre ensuite en temps réel, en accéléré ou image par image. Pilote de la RAF, combattez contre la Luftwaffe dans votre solide petit Hurricane ou dans le légendaire Spitfire. De votre succès au cours de chaque mission, dépend le suivant : détruisez un contrôle radar aujourd'hui et tout sera plus facile pour vous demain. Qui sait — peut-être modifierez-vous le cours de l'histoire ?



Disponible en français sur PC, et bientôt sur ST et Amiga

DISTRIBUE DANS LES FNAC fnac ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

DISTRIBUÉ PAR UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS
Tél. 48.57.65.52



qui ont eu lieu ou auront lieu sur une période donnée, pour peu que leur magnitude ne soit pas trop faible. Les informations peuvent être imprimées. Sur la même disquettte se trouve un second programme, *Orbit*, qui ne fonctionne qu'en monochrome mais sur tous les *ST*. Il effectue le pistage des principaux satellites en orbite autour de la Terre. Il pourra donc se révéler d'une grande utilité pour les radio-amateurs qui veulent utiliser un de leurs satellites dédiés.

Europa est un petit jeu d'arcade qui fonctionne en haute résolution (ce qui est loin d'être courant). Quatre niveaux vous sont proposés, très différents les uns des autres. Le premier niveau se borne à vous faire rechercher une bombe en suivant les indications du scanner, tout en évitant les monstres. Le second, beaucoup plus difficile, se rapproche de l'ancien *Jumping Jack*. Vous devez accéder au but en franchissant des "trous" mobiles dans les planchers. Les deux niveaux suivants sont vraiment très difficiles. Un petit jeu sans prétention, mais varié et bien réalisé.


Europa (ST)

Tinystuf est un utilitaire graphique qui autorise le changement de format d'image entre Neo, Degas et Tiny, un format particulier compacté et remarquablement efficace. Ainsi, une image digitalisée n'occupera en moyenne que de 18 à 25K, tandis qu'un dessin pourra souvent descendre à 9K (au lieu des 32K habituels). Un *slide show* est fourni sur la disquette (avec possibilité de régler le temps d'apparition des images) ainsi que de nombreuses images souvent digitalisées représentant de superbes créatures en habit d'Ève (disquettes Station pour *Atari ST* : prix : A). Jacques Harbonn

18 nouveautés pour le Game Boy

Enfin importé officiellement en France par Bandai, le *Game Boy* est déjà bien connu de nos lecteurs. Cette console portable dispose de bien des qualités dont la plus appréciable est d'offrir un nombre relativement important de jeux de qualités. Cela, dès son lancement...


Alleyway. **Nemesis.** **Hyper Lode Runner.** **Motocross Maniacs.** **Castelvania.** **Batman.**

Alors que le *Game Boy* est commercialisé en France ce mois-ci, de très nombreux logiciels sont déjà disponibles et nous ne pouvons pas vous les présenter tous, faute de place. Voici donc une sélection des meilleurs.

Bandai, le distributeur officiel de Nintendo, publie sept titres dès le mois de septembre. Outre les titres présentés sous la rubrique Rolling Softs, on trouve *Solar Striker* de Nintendo, un shoot-them-up à scrolling vertical, avec armes supplémentaires et monstres de fin de niveau. Action et animation sont rapides. Un programme aussi classique qu'efficace... Toujours chez Nintendo, *Alleyway* est un casse-briques amusant et varié mais qui n'est pas à son avantage sur le *Game Boy*.

Excellente conversion d'un vieux classique d'arcade de Taito, *Qix* met en avant habileté et stratégie. Le dernier programme, une simulation de golf épatante, fera l'objet d'un test complet dans le prochain numéro.

D'autre part, Bandai prévoit de publier six autres titres d'ici la fin de l'année : *Baloon Kid, Revenge of the Gator, Penguin Bowl, Wizards n' Warriors, Burai Fighter Deluxe* et *Kwirk*.

De leur côté, plusieurs boutiques vendent de nombreuses cartouches importées direct du Japon. A la suite d'une razzia chez Shoot Again, nous avons sélectionné quelques programmes particulièrement alléchants.

Rebaptisé *Gradius* sur Nintendo, *Nemesis* de Komani n'a rien perdu de son charme en passant sur *Game Boy*. On est vraiment surpris de retrouver les cinq niveaux du programme original, avec une fidélité à toute épreuve. Tout y est : les volcans en éruption, les statues de l'Ile de Pâques, toutes les armes supplémentaires, etc. Un must !

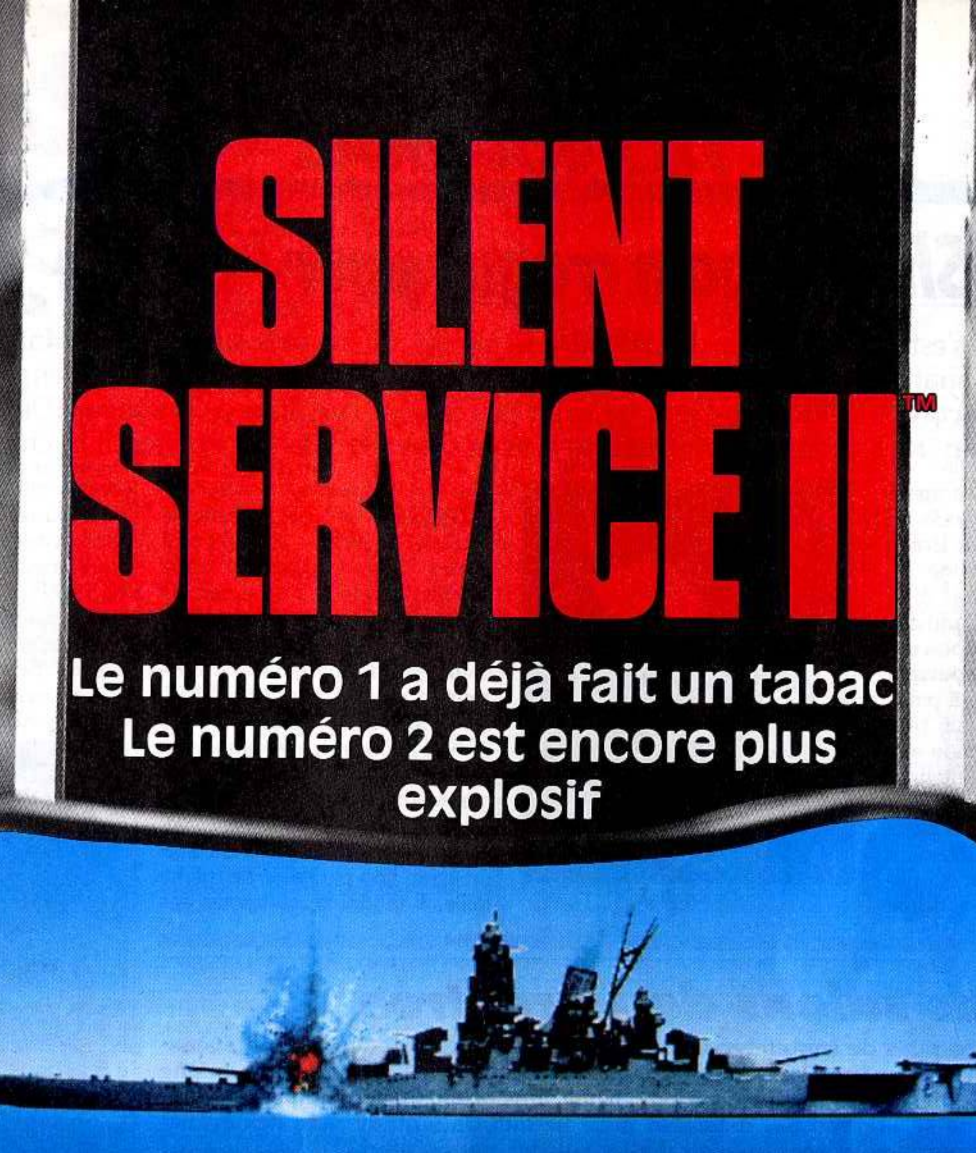
Dans *Hyper Lode Runner*, Bandai reprend le principe du classique de Broderbund. A l'instar de la version d'arcade, les tableaux ne sont pas représentés dans leur intégralité, mais défilent en scrolling multidirectionnel. C'est un programme passionnant, mais le niveau de difficulté est très élevé, bien plus que la version originale.

Dans *Castlevania* (Konami), armé d'un fouet, vous affrontez des créatures démoniaques et franchissez de périlleux obstacles. Bien qu'assez différente des précédentes, cette nouvelle version est passionnante, mais elle exige beaucoup d'habileté et de précision...

Si vous avez le cœur bien accroché, lancez-vous dans d'impressionnants numéros de voltige sur les huit parcours acrobatiques de *Motocross Maniacs* (Konami). Un programme très excitant avec lequel on joue des heures entières. Vous devez déplacer des blocs de formes différentes, de manière à pouvoir traverser chaque salle jusqu'à la sortie. La difficulté est progressive et, au bout d'un certain temps, il faut vraiment s'accrocher.

A mi-chemin entre shoot-them-up et jeu de plates-formes, *Batman* de Sunsoft vous prend la tête dès la première partie et l'on n'a de cesse de progresser. Les commandes sont particulièrement souples, ce qui est indispensables pour franchir les redoutables obstacles disposés sur le parcours du héros masqué.

Alain Huyghues-Lacour



Le premier Silent Service a été, en 1986, la Simulation de l'année dans le monde entier. Voici la suite qui offre des combats sous-marins de la Seconde Guerre mondiale plus excitants que jamais.



* Des graphiques exceptionnels – VGA, EGA, Tandy 16- couleurs
* Effets sonores réalistes et musique originale
* Caractéristique nouvelle: le Replay
* Davantage d'options jeu
* Missions et scénarios nouveaux

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

A NE MANQUER SOUS AUCUN PRETEXTE!

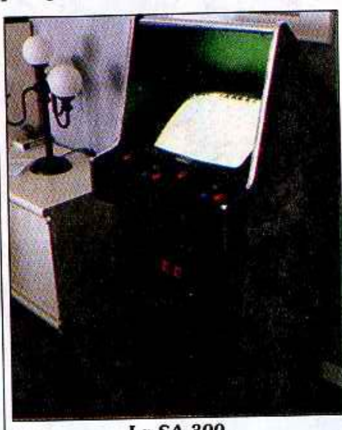
MicroProse France, 6/8 Rue de Milan, 75009, Paris

U.S.N. BUSHIPS
SUBMARINE PERISCOPE
DESIGN DESIG.
REGISTRY NO.
STOCK NO.

Shoot Again craque pour l'arcade

Shoot Again s'est fait un devoir de défendre le jeu sur micro puis sur console. Mais, avoir été précurseur en matière d'importation de console *NEC PC Engine*, premier à présenter une *Sega Megadrive* ou encore la *SNK Neo-Geo*, ne suffit pas à Gille Breuil, son fondateur. Désormais donc, Shoot Again vous propose de véritables bornes d'arcade ! Le jeu en vaut-il la chandelle ?

Depuis sa création, Shoot again a toujours été à l'avant-garde du jeu. Il faut dire que Gilles Breuil (le boss) est un passionné du genre et qu'il n'hésite pas à se laisser emporter par son enthousiasme. Cette fois, il frappe vraiment un grand coup en ouvrant un département arcade : à partir de septembre, Shoot again propose des machines d'arcade aux particuliers. Il est maintenant possible de jouer à vos jeux d'arcade préférés chez vous. Deux machines réalisées spécialement pour Shoot again sont disponibles. La *SA-500*, une borne aux dimensions standard (179x57x63 cm), est pourvue de deux joysticks comportant quatre boutons chacun. Cette machine dispose d'un écran de 51 cm, qui pivote sur lui-même, permettant de jouer indifféremment avec des programmes horizontaux ou verticaux. La *SA-300* est de taille plus réduite (139x57x60 cm), de manière à pouvoir s'intégrer plus facilement dans un appartement. Cette machine comporte également deux joysticks complets et un écran non pivotable de même taille. Il faudra se contenter des programmes horizontaux, ce qui vous laisse quand même un choix assez large (80 % des jeux environ). La *SA-500* est vendue 12 990 F et la *SA-300* 9 900 F. La plupart des grands succès d'arcade sont disponibles, à l'exception de ceux qui nécessitent des accessoires particuliers (volant et pédales, manche à balai, etc.). Les jeux se présentent sous forme de plaques originales, qui se placent dans la machine. Le changement de carte n'est guère plus long que celui d'une cartouche dans une console. Shoot Again propose *Robocop, Cabal, Double Dragon II, Silkworm, Ghosts n' Goblins*, etc. Ces programmes se situent dans une fourchette de 1 700 à 3 000 F. Toutefois, si vous désirez l'un des grands succès de l'année, cela vous coûtera nettement plus cher. Mais, Shoot again étudie différentes formules de location et de reprise.



La SA 300.



La SA 500.

Ces machines d'arcade ne coûtent pas le même prix qu'un *Game Boy*, mais leur prix n'est pas tellement plus élevé que celui d'une *Neo-Geo* avec un moniteur. Elles ne sont pas à la portée de tous, en raison de leur prix et de leur encombrement mais réservées aux passionnés.

Alain Huyghues-Lacour

Les salons de la rentrée

Traditionnellement, les mois de septembre et octobre sont riches en nouveautés et événements. Cela est encore plus marqué en matière de micro-informatique comme en témoigne le nombre de salons se déroulant sur cette période. Nous vous proposons ici un petit récapitulatif qui, du reste, ne se prétend pas exhaustif mais permet de prendre date des événements majeurs. Vous aurez ainsi tout le loisir d'aller voir les nouveautés...

Salon	Date	Lieu	Remarques
Consumer Entertainment Show	du 13 au 16 septembre	Earls Court (Londres)	Premier salon européen du genre, le CES 90 accueillera une fois encore les ténors des microloisirs. Un rendez-vous à ne pas manquer. Tout simplement.
Salon de la Musique	du 16 au 18 septembre	Grande Halle de la Villette (Paris)	Fanatiques de M.A.O., ce salon est pour vous. Au programme, cette année, les derniers développements sur *ST*, la présentation de divers produits sur *PC* et compatibles et un zest de *Mac* pour pimenter le tout.
Apple Expo	du 19 au 22 septembre	CNIT (Paris La Défense)	Une expo qui risque de faire date ! Pour 90/91 Apple prévoit, en effet, un redéploiement vers des machines plus accessibles. On pourra donc voir à Apple Expo une imprimante laser Apple à moins de 20 000 F et surtout, avec un peu de chance, en savoir plus sur les *Macintosh* bas de gamme.
Comdex Europe/ Sicob Micro	du 3 au 6 octobre	CNIT (Paris La Défense)	Cette seconde édition du Sicob/Comdex sera-t-elle aussi peu intéressante que la précédente ? Nul ne le sait pour le moment. Vous pouvez toujours vous y rendre par curiosité... En cas de grosse déception vous pourrez faire un tour à Infomart.
Forum Atari	du 18 au 21 octobre	CNIT (Paris La Défense)	Repoussé d'un an du fait de l'incendie des locaux d'Atari, le premier Forum Atari se tiendra donc en octobre 1990. Les supporters des *ST* s'y retrouveront mais n'oublions pas que la firme des Tramiels fabrique aussi des *PC*.
Salon de la Micro	du 26 au 29 octobre	Grande Halle de la Villette (Paris)	Seul salon français véritablement ouvert aux microloisirs, le salon de la Micro quitte le modeste Espace Champerret. Au programme, diverses conférences et animations et surtout la deuxième édition des European Videogames Championship.

COCONUT



SPECIAL CONSOLES DE JEUX

BIENTOT DISPO : la TURBO EXPRESS

1er REVENDEUR DE CONSOLES EN FRANCE !
Pour mieux te servir...

COCONUT ETOILE	COCONUT REPUBLIQUE	COCONUT MONTPELLIER	COCONUT GRENOBLE
41, avenue de la grande armée 75016 PARIS Tél : (1) 45.00.69.68 - M° Argentine	13, bd Voltaire75011 PARIS Tél : (1) 43.55.63.00 M° Oberkampf	C.Cial Le Triangle-Ni. Bas 34000 MONTPELLIER Tél: 67.58.58.88	8, cours Berriat 38000 GRENOBLE Tél : 76.50.99.41

MEGADRIVE 1690F





MEGADRIVE PERITEL + 1 JEU	1690	MEGADRIVE + MONITEUR COULEUR STEREO	2990	NOUVEAU :		AFTER BURNER 2	375	GHOSTBUSTERS	375	SPACE HARRIER II	375
MEGADRIVE PERITEL + 2 JEUX	1790			BATMAN	380	ALTERED BEAST	375	GHOULS AND GHOSTS	375	SUPER HANG ON MOTO	375
				COLUMNS	375	ALEX KID	290	GOLDEN AXE	375	SUPER SHINOBI	375
				ES-WAT	375	AIR DIVER	375	HERZOG 2	375	SUPER MASTER GOLF	375
				MOONWALKER	380	BASKETBALL	375	HURRICANE 1943	390	TATSUJIN	375
		JOYPAD 1	290	PHELIOS	375	CURSE	375	KEN LAST BATTLE	350	THUNDERFORCE II	375
SUPER PACK MEGADRIVE + 3 JEUX AU CHOIX	2090	XE 1 SG JOYSTICK	390	TURBO OUT RUN	380	DARWIN 4081	375	LEYNOS	375	WHIP RUSH	375
(TELEPHONEZ POUR CHOISIR)		WONTEC JOYSTICK	399	SUPER MONACO GP	380	DJ BOY	375	NEW ZEALAND STORY	375	WORLD CUP SOCCER	375
				ARRIVAGE CHAQUE SEMAINE.		FINAL BLOW BOXING	375	RAMBO III	375	ZOOM	375
				TELEPHONEZ-NOUS.		FORGOTTEN WORLD	375	SOKOBAN	375		

PC-ENGINE 1290F



PC ENGINE + 1 JEU	1290	NOUVEAU :		RADIO LEPUS SPECIAL	349	F1 TRIPLE BATTLE	390	PC KID	390	WORLD COURT TENNIS	340
SUPER GRAFX	2490	BATMAN	349	ROAD RUNNER	299	FORMATION FOOTBALL	349	PUZNIC	390	XEVIOUS	299
CD ROM UNIT	3990	DIE HARD	349	SHOW MOMOTARO	349	GALAGA 88	390	POWER DRIFT	390		
TURBO EXPRESS	NC	F1 CIRCUS	349	SUPER VOLLEYBALL	349	GUNHED	390	RASTAN SAGA 2	349		
PC SHUTTLE	1490	GONOLA SPEED	349	WORLD BEACH VOLLEY	299	HEAVY UNIT	390	SHINOBI	390		
JOYSTICK HORI	199	HELL EXPLORER	349	W-RING	349	LEGENDARY AXE	390	SIDE ARMS	390		
JOYSTICK BX	149	HONEY IN THE SKY II	349			MR HELI	450	SPACE HARRIER	290		
JOYSTICK WONTEC	399	IMAGE FIGHT	349	BLUE BLINK	340	NAXAT OPEN GOLF	390	SPACE INVADER	349	JEUX SG :	
XE 1 PRO JOYSTICK	699	KING OF SWORD II	349	CHASE HQ	390	NEW ZEALAND STORY	390	SPLATTER HOUSE	390	BATTLE ACE	390
ADAPTATEUR 2 JOUEURS	190	KLAX	349	DEVIL CRUSH	390	NINJA SPIRIT	349	SUPERSTAR SOLDIER	349	GHOULS AND GHOSTS	449
ADAPTATEUR 5 JOUEURS	290	OPERATION WOLF	349	DOWNLOAD	390	NINJA WARRIOR	390	TIGER ROAD	390	GRAND ZORK	390
		POWER LEAGUE BASEBALL	299	DRAGON SPIRIT	390	P 47	390	VIGILANTE	390		




SUPER GRAFX 2490F

SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA	749	ALTERED BEAST	295	CHASE HQ	325	FANTASY ZONE	99	LORD OF THE SWORD	325	RESCUE & MISSION	99
MASTER SYSTEM PLUS	1049	AFTER BURNER	325	CLOUD MASTER	295	GOLDEN AXE	325	MIRACLE WARRIOR	395	ROCKY	295
SUPER SYSTEM	1399	ALEX KIDD	265	CALIFORNIA GAMES	295	GHOSTBUSTERS	295	NINJA	99	SLAP SHOT	325
		ALEX KIDD 2	295	CHOPLIFTER	285	GALAXY FORCE	325	OPERATION WOLF	325	SCRAMBLE SPIRIT	295
		ALEX KIDD 3	285	DYNAMITE DUX	325	GOLVELLIUS	325	PSYCHO FOX	325	SHINOBI	325
JEUX :		ACTION FIGHTER	99	DEAD EAGLE	295	GREAT GOLF	265	PHANTASY STAR	395	SECRET COMMAND	99
ASSAULT CITY	295	BATTLE OUT RUN	325	DOUBLE DRAGON	325	GREAT BASKETBALL	285	RC GRAND PRIX	325	SUPER TENNIS	99
AMERICAN BASEBALL	295	BASKETBALL NIGHTMARE	295	ENDURO RACER	99	GREAT VOLLEYBALL	285	RASTAN	295	TENNIS ACE	325
AMERICAN PRO FOOTBALL	295			FANTASY ZONE 3	265	GLOBAL DEFENSE	99	RAMPAGE	295	THUNDERBLADE	295
		BLACK BELT	285	FANTASY ZONE 2	295	KUNG FU KID	265	R TYPE	325	TEDDY BOY	99

VIGILANTE	325
WORLD GAMES	285
WORLD SOCCER	285
WORLD GRAND PRIX	99
WONDERBOY	285
WONDERBOY 2	285
WONDERBOY 3	325
Y'S	395
ZILLION 2	285

NEO-GEO SNK 3490F

LA PLUS BELLE CONSOLE...
CONSOLE NEO GEO SNK PERITEL 3850
NEO GEO + ECRAN COULEUR STEREO 5840

GOLF	1990
MAHJONG	1990
BASEBALL	1990
MAGICIAN LORD	1990
NAM 1975	1990

REPRISE DES JEUX POUR L'ACHAT D'UN NEUF
CE MATERIEL EST IMPORTE. NOTICE ETRANGERE.

LYNX 1490F



CONSOLE LYNX + CALIFORNIA GAMES + CABLE LIAISON 2	
LYNX + ALIMENTATION	1490
GAUNTLET	290
CALIFORNIA GAMES	290
GATES OF ZENDOCON	290
BLUE LIGHTNING	290
ELECTRO COP	290
CHIPS CHALLENGE	290

GAME BOY 590F

CONSOLE GAMEBOY	590	SOLAR STRIKER	175
		NAVY BLUE	240
DOUBLE DRAGON	240	WORLD BOWLING	240
BOXING	240	PINBALL	240
HYPER LOAD RUNNER	240	SUPER MARIOLAND	175
MOTOR CROSS	240	VOLLEYBALL	240
SOCCER BOY	240	MICKEY MOUSE	240
POPEYE	240	ALLEYWAY	175
TENNIS	240	TETRIS	175
CHESS	240	BATMAN	175
SPACE INVADERS	240	KEN	240

NINTENDO 8 BITS NES

CONSOLE NINTENDO	690	GALAGA	330	ROBOT WARRIOR	360
		GHOST'N GOBLINS	330	RUSH'N ATTACK	360
JEUX :		GRADIUS	330	SIMON'S QUEST	390
ALPHA MISSION	330	IKARI WARRIOR	360	SOLOMON'S KEY	330
AIRWOLF	360	ICE HOCKEY	290	SECTION Z	360
COBRA TRIANGLE	360	LINK (ZELDA 2)	390	SOCCER	290
CASTLE VANIA	360	LIFE FORCE	360	SUPER MARIO 2	390
DRAGONBALL	360	LEGEND OF ZELDA	390	TRACK & FIELD 2	390
DONKEY KONG CLASSIC	290	MAGAMAN	360	TIGER HELI	330
FIGHTING GOLF	390	RYGAR	360	WIZARDS & WARRIORS	360

ATARI 2600

BATTLE ZONE	120	GALAXIAN	120	POLE POSITION	120
BOXING	149	GRAND PRIX	125	ROAD RUNNER	160
CALIFORNIA GAMES	190	ICE HOCKEY	125	REALSPORT SOCCER	120
DARK CHAMBER	149	KUNG FU MASTER	180	REALSPORT TENNIS	120
DECATHLON	190	MARIO BROS	149	RIVER RAID 2	179
DIG DUG	130	MEGAMANIA	110	SECRET QUEST	169
DOUBLE DRAGON	190	MIDNIGHT MAGIC	120	SOLARIS	130
DRAGSTER	110	MOON PATROL	120	SUMMER GAMES	180
F14 TOMCAT	190	PINBALL	110	VOLLEYBALL	120
GHOSTBUSTER	140	PHOENIX	140	WINTER GAMES	180

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.38.79.65

COCONUT INFORMATIQUE

NOM ____________
ADRESSE ____________
VILLE ________ CODE POSTAL ________
Tél ____________
N° Carte Bleue ____________ Date d'expiration __/__
Signature: ____________

TITRES	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage .... +15F
* TOTAL à payer :
Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat -lettre ☐ CB
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt.)

TILT 81

AGENCE CM 67 64 90 04 MONTPELLIER

Thomas Ormond : The Disc Joker !

Après trois ans à la direction de Microprose France, Thomas Ormond rejoint The Disc Compagny, éditeur américain spécialisé



Thomas Ormond

en logiciels utilitaires et en jeux sur *ST*, *Amiga* et *PC*. Thomas Ormond assurera les fonctions de directeur général de The Disc Compagny Europe. Microprose France, qui a vu son chiffre d'affaires passer de 2 à 15 millions de francs continue sa route : si la distribution est dorénavant gérée en direct par Microprose Angleterre, les relations publiques sont toujours assurées par la France. «Je suis tout à fait confiant, précise Thomas Ormond, et laisse Microprose France entre des mains très sûres». The Disc Compagny connue pour ses utilitaires sur *Amiga (Kind Words, Maxi Plan, Info File)*... et *PC* entend bien se développer dans l'univers ludique avec des jeux de qualité, essentiellement orientés vers la simulation. Premier titre prévu : *Port of call*, une simulation sous-marine sur *PC*, *Amiga* et *ST*. Autre aspect important de l'activité de The Disc Compagny : la conception de packs, de bundles – c'est à dire un ensemble qui réunit un micro et un ensemble de logiciels, vendu à un prix très compétitif – pour différentes sociétés informatiques. Ainsi cette compagnie à conçu pour Commodore le Home Office kit, le Starter Kit ou encore le Test Pilot et proposera d'autres solutions très alléchantes très prochainement. The Disc Compagny, 9, rue de Vanves, 92100 Boulogne, tél. : 49.10.99.95.

Lynx : quel avenir

Comment imposer la *Lynx* compte tenu de son prix de vente relativement élevé et d'un catalogue de logiciels restreint ? La réponse tient en une rumeur rapportée il y a peu par notre confrère britannique *CTW*.
Atari aurait pris contact avec divers éditeurs bien connus des amateurs de microloisirs et certains accords de développement seraient d'ores et déjà effectifs. Les noms de Tengen, Tecmo, SSI et d'autres sont cités. En tout, environ quarante sociétés seraient concernées par ce type d'accord. Bref, de quoi redonner un peu de dynamisme au catalogue. Ajoutez à cela qu'il semble qu'Atari travaille actuellement sur un nouveau modèle : la *Lynx II*. Mathieu Brisou

Tilt change d'adresse

Suivant l'exemple de son illustre voisin de la rue des Italiens, le quotidien *Le Monde*, *Tilt Microloisirs* déménage. A partir du mois de septembre, vous adresserez vos courriers à : Tilt-Microloisirs, 9-11-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Ou vous téléphonerez au (16-1) 46.62.20.00.

Un nouveau C 64

Oui, répond Commodore. La firme ne dispose pas, en effet, de véritable machine bas de gamme comme sont en mesure d'en proposer Atari (*XE Game System*) ou Amstrad (*CPC*). Le concept du nouveau C64 serait d'ailleurs assez proche de celui du *XE Game System* d'Atari : l'ordinateur console. le marché visé est évidemment celui du jeu (et lorsque l'on voit la logithèque de petit nouveau, il y a de quoi être impressionné) mais cette machine sera aussi certainement en mesure de s'imposer sur des segments tels que l'initiation à l'informatique. A la clef, une machine intéressante à un prix accessible. Diverses rumeurs prétendent qu'il disposera d'un clavier en version de base, d'autres affirment l'inverse. Bref, nous n'allons pas nous lancer dans un concours de pronostics. Toutefois, soulignons qu'un éditeur britannique de revues de micro-informatique (*Future Publishing*) y croit tellement qu'il a décidé de lancer un nouveau titre dédié aux *C64*! Dernière précision : Commodore compte vendre 100 000 nouveaux *C64* la première année. Mathieu Brisou



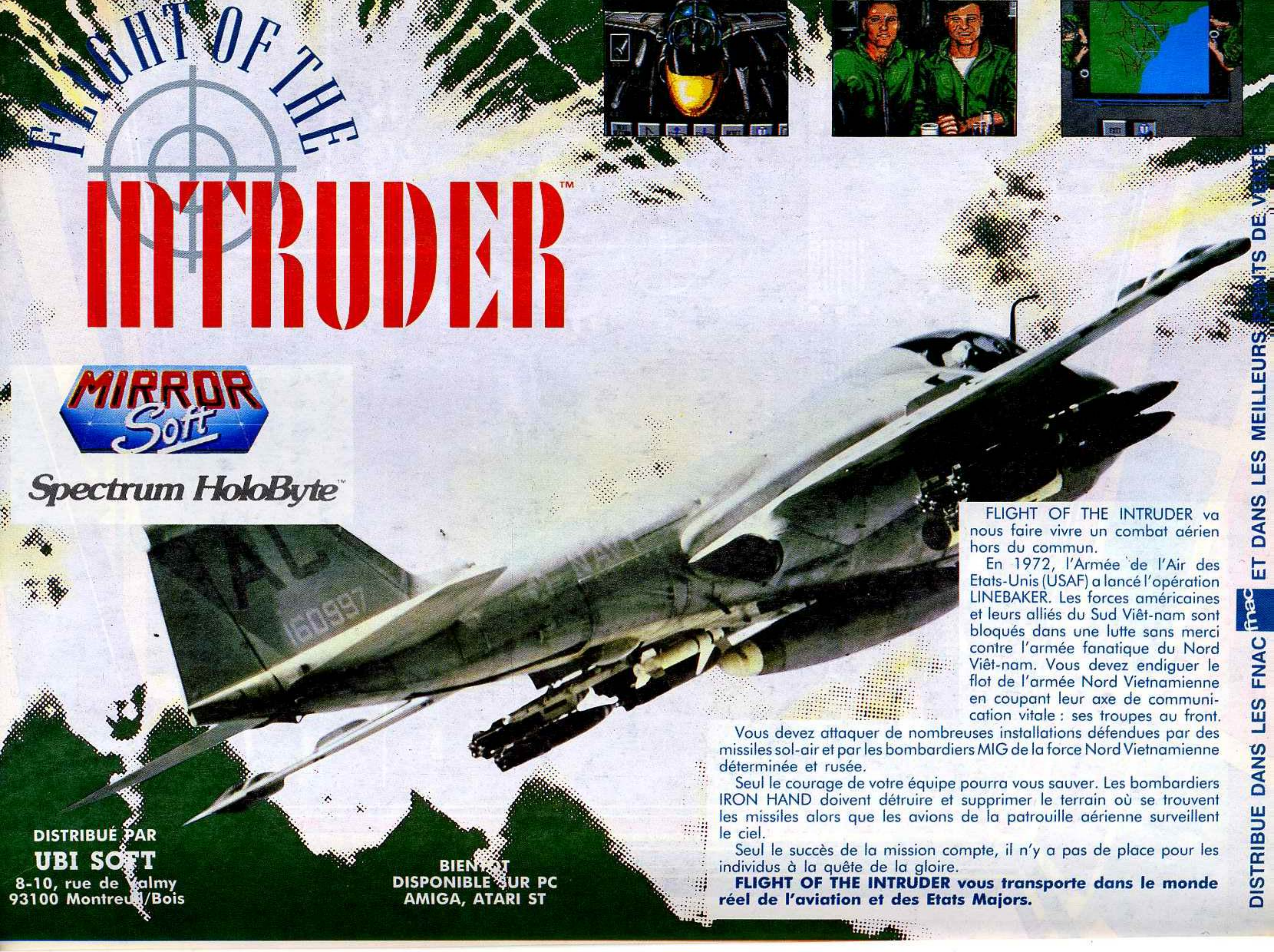
C'est grâce au concours Italy 90 organisé par US Gold-Tilt-Auchan que Gérard Manière et sa fille ont eut l'occasion d'assister à une partie du Mundiale. Après leur participation à ce concours au magasin Auchan, de Saint-Etienne, ils ont en effet gagné un voyage pour Rome d'une semaine (tous frais payés) ainsi que deux places pour une demi-finale et pour la finale au Stadio Olympico de Rome.

The Second European Videogames Championship

Mais où en est la seconde édition du *European Videogames Championship* ? Eh bien, disons que ça suit son petit bonhomme de chemin. Les gagnants des sélections régionales effectuées dans les magasins Auchan doivent maintenant s'affronter pour faire partie de l'équipe nationale. Les armes se nomment *Atari ST, Amiga 500, Amstrad CPC*, consoles *Sega* et *Nintendo*. Ce concours national aura lieu le samedi 27 octobre 1990, au salon de la Micro qui se tiendra à la Grande Halle de la Villette – à Paris – du 26 au 29



octobre 1990. Sachez que le vainqueur emportera un chèque de 10 000 F, le deuxième la moitié de cette somme, ainsi de suite jusqu'aux 4e et 5e qui auront chacun la somme de 1 250 F. Enfin, du sixième au vingtième, les participants remporteront un bon d'achat Auchan d'une valeur de 500 F. La finale européenne aura lieu au même endroit le dimanche 28 octobre 1990 et se déroulera sur les mêmes machines que le concours national. En guise de récompense on nous promet des surprises... M. B.


FLIGHT OF THE
INTRUDER™
MIRROR Soft
Spectrum HoloByte™
FLIGHT OF THE INTRUDER va nous faire vivre un combat aérien hors du commun.
En 1972, l'Armée de l'Air des Etats-Unis (USAF) a lancé l'opération LINEBAKER. Les forces américaines et leurs alliés du Sud Viêt-nam sont bloqués dans une lutte sans merci contre l'armée fanatique du Nord Viêt-nam. Vous devez endiguer le flot de l'armée Nord Vietnamienne en coupant leur axe de communication vitale : ses troupes au front.
Vous devez attaquer de nombreuses installations défendues par des missiles sol-air et par les bombardiers MIG de la force Nord Vietnamienne déterminée et rusée.
Seul le courage de votre équipe pourra vous sauver. Les bombardiers IRON HAND doivent détruire et supprimer le terrain où se trouvent les missiles alors que les avions de la patrouille aérienne surveillent le ciel.
Seul le succès de la mission compte, il n'y a pas de place pour les individus à la quête de la gloire.
FLIGHT OF THE INTRUDER vous transporte dans le monde réel de l'aviation et des Etats Majors.
DISTRIBUÉ PAR
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil/Bois
BIENTÔT
DISPONIBLE SUR PC
AMIGA, ATARI ST
DISTRIBUE DANS LES FNAC fnac ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE



Battle Shark ▲

▼ Battle Shark ▲

▼ Cameltry

▼ Ashura Blasters

Sagaia ▼

Nous avons découvert les dernières nouveautés de ce géant de l'arcade lors de l'inauguration des nouveaux locaux de WDK, la société qui distribue les programmes de Taito et d'Atari, ce qui n'est pas rien ! Le mois prochain, nous parlerons des nouveautés Atari, mais nous reviendrons sur Taito à l'occasion de la sortie d'*Air Inferno*, une simulation d'hélicoptère qui risque de décoiffer.



Mieux vaut être deux pour vaincre les poissons de Sagaia.

Taito vous propose deux shoot-them-up réchauffés mais surtout un jeu de balle original, Cameltry, *et un combat sous-marin,* Battle Shark.

Cameltry

Cameltry est un jeu très original. Vous devez guider une bille dans un labyrinthe particulièrement tortueux et vous disposez d'un temps limité pour arriver au but. Le principe de ce jeu est le même que celui de *Marble Madness*. Mais ici les parcours sont vus de dessus, la bille se trouve toujours au centre de l'écranet le décor tourne autour d'elle, ou défile dans toutes les directions (comme dans *Rotox*). Le contrôle s'effectue par l'intermédiaire d'un *paddle* qui vous permet de faire tourner le décor. Les graphismes ne sont pas beaux, mais qu'est-ce que ça bouge bien ! C'est un jeu très amusant, mais assez difficile et on se perdrait dans ces labyrinthes si l'itinéraire n'atait pas fléché. Et puis, il faut faire très vite, vous êtes pénalisé en temps si vous heurtez une paroi.

Battle Shark

Dans cette autre nouveauté de Taito, vous partez au combat à bord d'un sous-marin. Ne vous méprenez pas, il ne s'agit pas d'une simulation, mais d'un shoot-them-up assez particulier où vous n'aurez pas une seconde de répit. Vous vous asseyez sur le siège situé face à la machine et vous placez votre visage contre la vitre du périscope. Vous agrippez les manettes disposées de chaque côté et vous manœuvrez de manière à amener le viseur sur votre cible. Dans le premier niveau vous avez surtout affaire à des sous-marins ennemis dont il est assez aisé de se débarrasser. Bien sûr, comme vous ne disposez que de torpilles, il faut anticiper sur les déplacements de vos adversaires pour atteindre votre cible. Mais attention aux torpilles que vous lancent vos agresseurs car, comme vous n'avez aucun moyen de contrôler les déplacements de votre vaisseau, vous devez absolument les détruire d'un tir bien ajusté avant qu'il ne soit trop tard. Vous devez également tirer sur des bulles de couleur qui traversent le champ de bataille afin d'obtenir des équipements supplémentaires. Après quelques combats, vous attaquez la base sous-marine ennemie où vous attend un énorme engin de guerre qui vous donnera bien du fil à retordre. Votre vaisseau refait alors surface pour combattre l'escadre ennemie. Il s'agit de vaisseaux de guerre de toutes tailles, généralement équipés de tubes lance-torpilles. De plus, cette flotille est soutenue par des avions et des hélicoptères qui tentent de vous détruire. Si vous parvenez à triompher de vos ennemis, votre sous-marin plongera de nouveau pour d'autres missions encore plus dangereuses. *Battle Shark* bénéficie d'une réalisation soignée. Les scènes sous-marines sont réalistes, grâce à d'excellents effets visuels. L'action s'accompagne d'une bande sonore diffusée par deux haut-parleurs disposés de chaque côté de votre tête. D'autre part, lorsque votre sous-marin est touché par une torpille ennemie, le périscope se met à vibrer entre vos mains et les haut-parleurs se déchaînent, ce qui vous met vraiment dans l'ambiance.

Sagaia

Ce nouveau shoot-them-up n'est autre que la suite du célèbre *Darius*, dont il reprend bon nombre d'éléments. Cette fois la machine se compose de deux écrans mis bout à bout dans le sens de la largeur, ce qui donne une image de type cinémascope. Aux commandes d'un vaisseau spatial, un ou deux joueurs affrontent les escadrilles ennemies dans de magnifiques décors. Au premier niveau, vous survolez une étendue de lave en fusion, d'où jaillissent des boules de feu qui traversent le ciel et filent autour de votre appareil.
La destruction de certains aliens vous permet de ramasser des icônes correspondant à divers équipements fort utiles. En plus des armes, vous pouvez obtenir un bouclier protecteurr qu'il ne faut surtout pas manquer, car il vous simplifie énormément la vie pendant un temps. A la fin de chaque niveau, vous affronterez un redoutable gardien, et comme dans *Darius*, il s'agit de gigantesques poissons mécaniques de toute beauté. Soyons francs *Sagaia* ne révolutionnera pas le genre. On cherchera en vain la moindre innovation. Le concept est nettement calqué sur celui de *Darius*, jusqu'au choix du niveau suivant (les différents secteurs sont disposés en pyramide). Un programme très plaisant, mais qui ne séduira que les inconditionnels du genre.

Ashura Blasters

Si les chefs-d'œuvre de Taito ne se comptent plus, il faut bien reconnaître que, sur l'énorme quantité des jeux d'arcade de cet éditeur, bien des programmes se ressemblent comme des frères jumeaux. En effet, Taito a pris l'habitude de réutiliser les même recettes, se bornant à redessiner les sprites et à apporter de très discrètes modifications. *Ashura Blasters*, qui est un remake de *Tiger Heli*, est un excellent exemple de cette méthode.
Tout est identique : les hélicoptères, les tourelles au sol, le système d'armement supplémentaire, jusqu'aux séquences d'attaque des escadrilles ennemies.
Seule différence notable : on a le choix entre quatre types de super-bombes au lieu d'une seule, mais cela n'a pas beaucoup d'influence sur le jeu. *Tiger Heli* étant un bon shoot-them-up, on ne peut pas dire que cette copie conforme soit nulle. Mais ça sent vraiment le réchauffé... Est-ce bien raisonnable ?

Alain Huyghues-Lacour



Thunder Force III

MEGADRIVE

Un grand shoot-them-up qui fera craquer tous les possesseurs de Megadrive... et verdir de rage tous les autres. Si tous les jeux qui nous arrivent pour console 16 bits sont de ce niveau, les ST, et Amiga n'ont qu'à bien se tenir ! Impressionnant...

Techno Soft.
On attendait encore l'arrivée d'un grand shoot-them-up sur la *Megadrive*, c'est maintenant chose faite. *Thunder Force III* va faire mal ! Il y a des problèmes dans un système de six planètes qui se trouvent aux confins de notre galaxie. Pour remettre les choses en ordre, la meilleure solution consiste à envoyer un pilote d'élite à bord d'un vaisseau très puissant. Pas question de faire dans la dentelle, vous foncez dans le tas et vous massacrez ce joli monde de monstres. Attaquez les planètes dans l'ordre qui vous convient, mais quel que soit votre choix, sachez que le combat sera rude. Les aliens arrivent de partout sont très rapides, et attaquent dans toutes les directions... De plus, des pièges redoutables vous attendent sur chaque planète. Parfois, ce sont des colonnes de feu qui surgissent du sol, ou bien les parois qui se referment, écrasant votre vaisseau. Heureusement, votre appareil répond merveilleusement bien et vous disposez d'armes puissantes. En effet, vous ramassez différentes armes et vous passez de l'une à l'autre à volonté, mais attention, lorsque votre vaisseau est abattu, vous perdez l'arme que vous étiez en train d'utiliser. Quant aux traditionnels monstres de fin de niveau, ils sont si beaux que l'on a envie de les contempler, mais ce n'est pas le moment de relâcher sa vigilance : ce sont de redoutables attaquants.
La réalisation de *Thunder Force* est vraiment impressionnante, à tel point que l'on a parfois du mal à en croire ses yeux. Les graphismes sont tout simplement superbes, tant en ce qui concerne les sprites que les décors. A lui seul, l'effet de flammes qui sert de décor à la planète Gorgon vous ferait craquer pour ce programme. L'animation est rapide et le scrolling différentiel est parfaitement utilisé, ce qui donne beaucoup de profondeur aux décors. Mais ce n'est pas tout, la bande sonore est tout aussi impressionnante, avec des bruitages particulièrement suggestifs. Un spectacle à vous couper le souffle ! S'il n'y avait que cela, on se lasserait assez vite de ce programme, mais ce n'est pas le cas, car la jouabilité est excellente et on se prend tout de suite au jeu. *Thunder Force III* est un programme assez difficile, qui s'adresse aux habitués des salles d'ar-



Heureusement, vos armes sont puissantes.



De sombres corridors où rôde la mort...



Un scrolling différentiel hyper-performant.



Les monstres de fin de niveau vous en feront voir de toutes les couleurs.



La maniabilité hors pair de votre appareil...



... vous permet de survivre un certain temps !



La jouabilité est excellente.



Admirez les décors de la planète Gorgon.

cade. On ne fait pas long feu lors des premières parties, mais cela s'arrange une fois que l'on a mémorisé les séquences d'attaques ennemies. On progresse alors en jouant avec les différentes armes, en anticipant sur les mouvements de l'adversaire. *Thunder Force III* est le meilleur shoot-them-up sur *Megadrive*, ça décoiffe !

Alain Huyghues-Lacour

Type	**shoot-them-up**
Intérêt	**17**
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★★
Prix	**D**

Avis

Thunder Force III est vraiment un grand shoot-them-up. Bien que son principe ne soit pas très original (énième clone de *R-Type*), ce soft m'a enthousiasmé par son ambiance et sa superbe réalisation (Rhâââ les monstres de fin de niveau !). Encore un jeu comme ça et je file m'acheter une *Megadrive*.

Olivier Scamps

Voilà un boom boom qu'il est dur ! Même AHL rencontre ici des difficultés... Un très bon programme qui offre des graphismes vraiment superbes et originaux, surtout pour les décors du fond.

Olivier Hautefeuille

Dragon Strike

PC tous écrans, carte Ad-Lib

Dragon Strike, encensé par la presse micro méritait-il tant d'éloges ? A mi-chemin entre simulation de vol et le jeu arcade, il ne satisfait finalement personne et lassera à long terme...

SSI. Programme : L. Castle ; C. Yates et J. Bostic ; graphismes : A. Powell, J. Hewitt IV, M. Starkey, R. Parks et L. Castle ; musique : P.S. Mudra.

Dragon du bien contre dragon du mal, cette nouvelle simulation SSI associe à un scénario typique du jeu de rôle, une aventure où l'arcade l'emporte. Annoncé comme le tout premier simulateur de « vol à dos de dragon », *Dragon Strike* offrira aux possesseurs de *PC* "costauds" des parties passionnantes. Mais pour combien de temps ? Bien réalisé, original et facile à prendre en main, ce soft souffre en effet de quelques défauts. A mi-chemin entre simulation et action, *Dragon Strike* ne comblera pas nécessairement à long terme, les passionnés de l'un ou l'autre genre.

L'utilisation de ce programme nécessite que vous possédiez au moins un *PC AT*, muni du mode EGA. Inutile de parler des graphismes CGA. Ils sont bien trop pauvres pour rendre la vitalité de l'action. Les modes EGA et VGA sont tous deux bien traités. *Dragon Strike* compte également, dans ses menus de jeu, différentes options qui vous permettront de réduire la précision du dessin, et par conséquent d'augmenter la vitesse des animations. Enfin, le programme se manie, soit au clavier, soit au joystick, soit à la souris. La documentation, bien que non traduite de son anglais d'origine, est claire. En bref, rien ne s'oppose à la bonne prise en main du soft. Côté bruitages, le soft est compatible avec la carte Ad-Lib qui apporte à la partie de superbes musiques d'accompagnement. Dommage que celles-ci ne concernent que les phases de préparation de la mission et que la carte ne gère pas les bruitages de l'aventure. Il faudra se résigner aux « bips » simplistes du *PC* !

En début de partie, le joueur novice se voit attribuer un personnage et un dragon de faibles capacités. Au fil des victoires, vos deux héros gagneront bien sûr des points d'expérience... Dès la première mission, votre dragon vole à la rencontre de ses ennemis. Dans un paysage 3D superbe (quatre vues disponibles, avant, arrière, gauche et droite), le mouvement des ailes, le défilement du paysage sont très souples. A l'aide du « manche » (touches, clavier, souris), il suffit d'un petit mouvement avant gauche pour que l'animal plonge sur le côté. Rien à redire à l'animation de cette partie fluide, jolie, fidèle à la moindre action du « pilote ». Sur le « tableau de bord », on apprécie de même la présence d'un radar (une pierre magique, bien sûr) et de différents indicateurs qui rappellent l'altitude, la vitesse, la puissance de votre équipage.

Les victoires vous apportent de l'expérience.

Rien à redire à l'animation très fluide.

Dragon Strike est assurément très bien conçu. Mais cela suffit-il à garantir l'intérêt du jeu à long terme ?

L'évolution de votre équipage est très progressive. Impossible par exemple de se lancer dans certaines missions tant que l'on n'a pas atteint un certain niveau d'expérience. Malgré tout, j'ai pour ma part rencontré une certaine lassitude à jouer longtemps dans le ciel de ce soft. Cela provient, à mon sens, de la trop grande simplicité des combats. Si le joueur peut collecter et utiliser des armes magiques, les modes de combats sont trop répétitifs. Lorsque vous approchez l'ennemi, vous pouvez, soit cracher quelques flammes dévastatrices (qui



Dragon Strike a besoin d'un PC puissant.



Des menus clairs facilitent la prise en main.



Originalité et qualité des graphismes suffisent-ils à faire un grand jeu ? Non, bien sûr...

atteignent bien rarement leur but...), soit approcher plus encore l'adversaire pour combattre à l'épée ou à la lance. Dans ce dernier cas, l'orientation de l'arme, régie par certaines touches du clavier, est peu précise. On se retrouve vite à ne prêter attention qu'au vol même. Il suffira, par exemple, de survoler l'adversaire pour que votre dragon le griffe, de foncer droit sur l'ennemi en espérant que la lance touche au but... De missions en missions, les combats s'enchaînent ainsi, certes toujours plus difficiles mais sans nouveauté.
Pour conclure, *Dragon Strike* séduira certainement un grand nombre de joueurs grâce à son originalité et à la qualité de ses graphismes et animation (pour une machine puissante, bien sûr). D'autres, et j'en suis, trouveront l'aventure trop pauvre, trop répétitive, face à ce que l'on attendait d'un tel soft (notice anglaise).

Olivier Hautefeuille

Type	*arcade*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★★ *(EGA, VGA)*
Animation	★★★★★
Bruitages	★★, ★★★ *(carte son)*
Prix	*C*

Formation Soccer

NEC PC Engine

Difficile à maîtriser au début, Formation Soccer *ne révèle l'étendue de sa diversité qu'après quelques parties. Une fois ce premier cap franchi, vous découvrirez alors un jeu très riche, capable, osons le dire, de rivaliser avec* Kick Off *!*

Carte Human

Sorti fin mai au Japon, ce soft s'est tellement bien vendu que, moins de quinze jours après, c'était la rupture de stock. La situation se sera heureusement clarifiée et à l'heure où vous lirez ces lignes. *Formation Soccer* devrait être disponible dans votre boutique préférée. Quoiqu'il en soit, l'attente en valait la peine puisque ce programme se classe parmi les meilleurs jeux de football, toutes machines confondues.
Dès la phase de sélection des joueurs, on prend conscience de la richesse du soft. Une à quatre personnes (avec le quadrupleur de joypad) peuvent jouer, dans des combinaisons variées : 2 contre 1, 3 contre 1, 2 contre 2... Il faudra ensuite sélectionner les équipes en compétition. Chacun des seize pays a son style. Ainsi, les Hollandais sont agressifs, les Argentins rapides et les Japonais plutôt mauvais (ce qui étonne lorsqu'on connaît le pays d'origine de ce programme). De même, le temps de jeu ou la position des équipes sur le terrain sont paramétrables. Cela permet de choisir entre différentes tactiques, plus ou moins offensives. Afin de ne pas désavantager les gauchers, les programmeurs ont même prévu la possibilité d'inverser les commandes des joysticks.
Ce souci de réalisme, omniprésent pendant la sélection, se retrouve dans le jeu proprement dit. La partie se déroule en vue aérienne fausse-3D. Le joueur dispose de neuf coups différents. Passes, shoots, lobs, têtes, tackles et autres subtilités de ce sport sont accessibles par une combinaison des deux boutons de tir et des flèches de direction. La possibilité de choisir le joueur à qui est destinée la passe (bouton run) rend possible l'élaboration des stratégies les plus complexes. Mais attention ! L'ordinateur m'a semblé mémoriser mes attaques afin de les contrer lorsqu'elles se répétaient trop souvent. En cas d'égalité, le match se termine par une série de pénalties représentés en 3D.
Il est préférable de commencer par le mode exhibition qui permet de se familiariser avec le jeu et de tester les différentes équipes. Ce n'est qu'après



Chacun des seize pays possède son style.



Important : les conditions climatiques.

Une à quatre personnes peuvent jouer.

que vous pourrez attaquer au championnat et, peut-être, contempler les images digitalisées qui accompagnent la victoire finale.
Formation Soccer bénéficie d'une réalisation très efficace qui surpasse nettement celle de *Kick Off*. Les sprites sont grands et l'animation excellente. Il faut voir avec quel réalisme les joueurs tacklent ou amortissent le ballon avec leur poitrine. On trouve même des pointes d'humour çà et là, comme la télévision lors des mi-temps. Si vous zappez pendant trop longtemps, un arbitre sortira de l'écran et éteindra le poste ! Quant au scrolling multidirectionnel, il est parfait, comme toujours sur cette machine. Les bruitages, en revanche, sont pénalisés



Passes, shoots, lobs, têtes, takles, le joueur dispose de neuf coups différents...

par le choix d'une carte deux Méga. Résultat : des musiques moyennes et des digitalisations à la limite du pitoyable (les hurlements de la foule me font penser au bruit des vagues sur la plage). On peut également regretter l'absence de scanner et l'impossibilité de faire des fautes. Mais, tel qu'il est, *Formation Soccer* est un must. Riche et beau, il enthousiasmera aussi bien le spécialiste que le néophyte. Olivier Scamps

Type	*football*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*D*

Avis

Cette première simulation de foot sur *PC engine* est l'un des très rares programmes capables de rivaliser avec *Kick Off*. *Formation Soccer* est une simulation aussi réaliste que ludique, mais c'est un programme difficile qui exige beaucoup d'efforts au début. En mode championnat, il faut vraiment s'accrocher dès le premier match. Indispensable (mais en rupture de stock actuellement !).

Alain Huyghues-Lacour

La réalisation surpasse celle de Kick Off.



Admirez la taille des sprites !



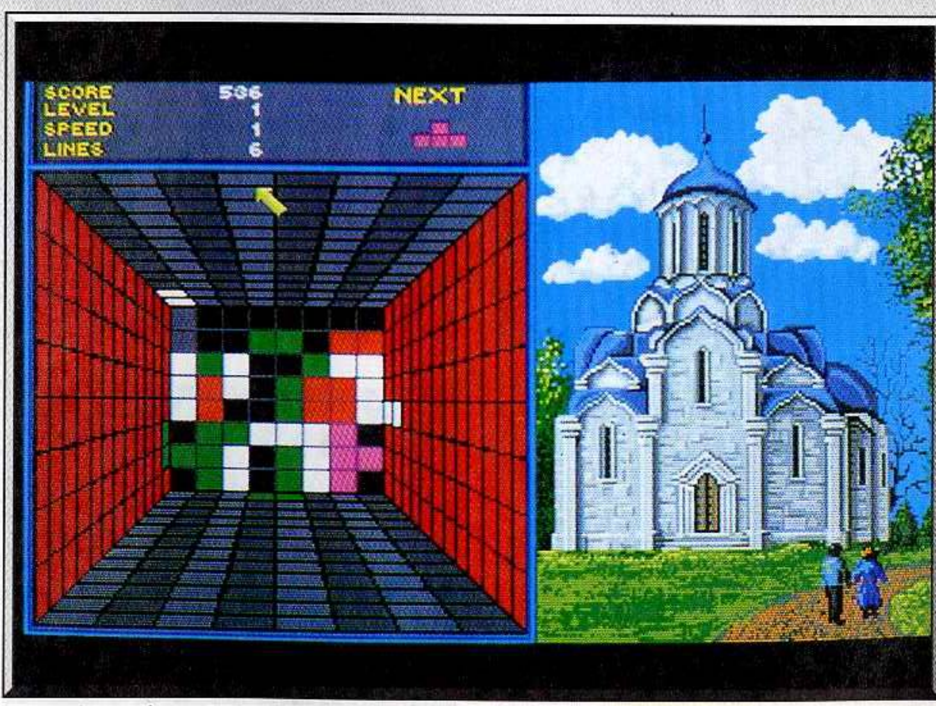
En championnat, il faut vraiment s'accrocher.

Welltris

AMIGA

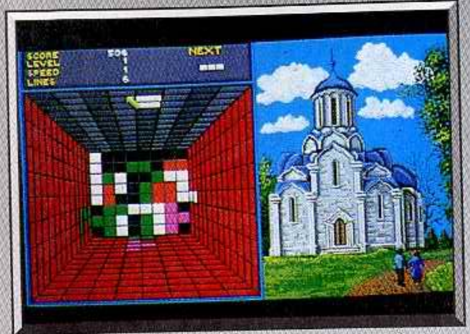
Beaucoup plus complexe que Tetris, Welltris n'est pas un simple clone de son célèbre prédécesseur. Attention, cependant : il ne s'adresse pas à un public aussi large mais bien plutôt aux passionnés de jeux de réflexion aux nerfs solides et affutés...

Spectrum Holobyte



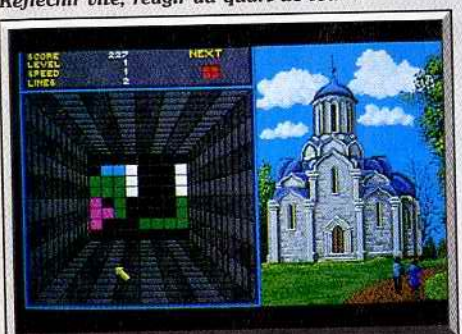
La stratégie revêt une importance considérable si vous ne voulez pas vous retrouver coincé.




Trois murs sont bloqués, gare à la panique !

Décidément, les Russes n'ont pas fini de nous surprendre ces temps-ci : qui aurait imaginé qu'un jeu *made in URSS* devienne l'un des plus gros succès de ces dernières années ? Aujourd'hui, il n'y a guère de micros ou de consoles qui ne disposent d'une version de *Tetris*, sans compter les nombreux clones qui n'ont pas fini de nous arriver. L'influence de ce programme ne se limite d'ailleurs pas aux appareils domestiques, puisque *Tetris* s'est également imposé dans les salles d'arcade, entraînant dans la foulée de nombreux autres programmes de réflexion/action. Le camarade auteur de ce chef-d'œuvre récidive aujourd'hui avec *Welltris*.


Réflechir vite, réagir au quart de tour !


Passionnant mais peut-être trop difficile...

Cette fois, le récipient est vu de dessus et les pièces descendent le long des parois. Le changement ne semble pas très important au premier abord, pourtant ce jeu se révèle vraiment très différent de *Tetris* à l'usage. Les pièces ne sont pas tout à fait les mêmes et il faut utiliser plus de touches sur le clavier, afin de les déplacer le long des quatre murs du puits.

En fait, ce nouveau programme est nettement plus complexe que *Tetris*, car il faut avoir une vision précise de l'espace pour emboîter correctement les différentes pièces. Une fois descendues au fond du puits, ces dernières continuent sur leur lancée jusqu'à ce qu'elles rencontrent un obstacle. Alors, il faut bien calculer son coup et il convient de suivre une stratégie efficace si l'on ne veut pas se retrouver bloqué assez rapidement. En effet, lorsqu'une pièce ne peut se placer complètement sur le fond, le côté sur lequel elle empiète se colore en rouge. Ce mur reste en rouge quelque temps, vous empêchant de le traverser avec vos pièces. Lorsque deux ou trois murs sont bloqués, vous avez bien du mal à utiliser les pièces qui descendent et une fois que les quatre murs sont bloqués, c'est la fin de la partie.

Welltris n'est pas un simple clone de *Tetris*, et il est beaucoup plus novateur que *Block Out* (voir *Tilt* n° 76 p.57). *Block out* est très intéressant, mais la démarche est pratiquement la même que dans *Tetris*. Le puits seulement vu de dessus et la 3D compliquent un peu les choses. En revanche, *Welltris* renouvelle vraiment le thème, ce qui vous oblige à trouver de nouvelles stratégies. C'est un jeu qui prend la tête et qui vous secoue les nerfs.

La seule possibilité de tenir le coup consiste à réfléchir vite et réagir tout aussi rapidement. Essayez donc de garder votre sang-froid lorsque la vitesse augmente et que des murs commencent à être bloqués, c'est vraiment la guerre des nerfs ! *Welltris* est un programme passionnant, mais il convient de préciser qu'il ne s'adresse pas à un public aussi large que celui de *Tetris*, en raison de sa plus grande complexité. Mais si vous êtes aussi rapide avec votre tête qu'avec un joystick, vous passerez de longues heures à tenter d'améliorer votre score, qui est sauvegardé sur la disquette.

Alain Huyghues-Lacour

Type	***action/réflexion***
Intérêt	***17***
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**

Kick Off II

AMIGA

Sacré meilleur joueur de foot par la rédaction, Kick Off II *offre des options beaucoup plus riches que celles de son prédécesseur. Dommage que le jeu en multijoueur ne soit pas génial...*

Disquette Anco. Conception : Dino Risi

Après le succès remporté par son frère aîné (*Tilt* n° 68 p.47), inutile de mettre en doute l'effet provoqué par *Kick Off II*, apparaissant dans la vitrine de votre revendeur préféré ! Excellente simulation de football, aussi ludique que réaliste, cette deuxième édition reste pourtant très proche du Tilt d'Or 89. Sur le terrain, le jeu est en fait presque inchangé. Pourquoi acheter alors cette nouvelle version ? Uniquement pour les nombreuses options qu'elle rajoute à ses menus.

Ce qui séduira en premier lieu l'acheteur de *Kick Off II*, c'est le réalisme du football pratiqué ici. En mode entraînement, le joueur va étudier le dribble et les passes. Pas facile de contrôler la balle dans les premières heures de jeu. Il faut sans cesse coller au ballon, stopper le dribble d'un coup de gâchette, ne jamais paniquer. Graphiquement, la mise en place du terrain de jeu est identique à celle de la première version, mis à part quelques détails, dessin des filets des buts par exemple. En ce qui concerne les bruitages, on retrouve là encore ceux de la première version, toujours simples, mais efficaces. L'animation de *Kick Off II* est suffisamment fluide pour ne jamais entraver vos actions. Ce logiciel est finalement très bien conçu, mais si proche de la première version que son achat ne se justifie pas si l'on se borne à l'action sur le terrain.

Kick Off II ouvre en revanche bien plus de menus options que son prédécesseur. Outre les nombreux choix de parties (entraînement, match amical, coupe ou championnat), l'atout majeur de ce programme réside dans la possibilité de jouer à deux, trois ou quatre joysticks (avec interface). En mode deux joueurs, vous pouvez soit lutter contre l'un de vos amis, soit faire équipe avec lui, pour


Fabuleux, les changements de tactiques.


Réalisme superbe des actions.


Gardien de but : meilleur que sur Kick Off I. Les parties un contre un sont délirantes.

vaincre l'ordinateur. De même, chacun choisira de contrôler soit le personnage le plus proche de la balle, soit un joueur précis, gardien de but mis à part. Ensuite, libre à vous d'organiser la technique d'attaque ou de défense de votre équipe, et même de la modifier en cours de match. Le menu options est lui aussi très efficace. On peut y modifier la force du vent, l'état du terrain (de sec à détrempé), y désigner un arbitre plus ou moins débonnaire, etc. Option très intéressante, le joueur peut choisir entre trois vitesses de jeu. En mode Vitesse normale, *Kick Off II* est quasiment injouable, sauf peut-être après plusieurs journées de matchs ininterrompus, et encore ! Diminuées de 25 % ou de 50 %, la rapidité du jeu est bien plus alléchante et réaliste. En revanche, quel dommage que cette option influe sur l'ensemble du programme. Le menu principal offre également un mode Ralenti qui permettra aux passionnés de sauvegarder leurs plus belles actions sur disquette. Enfin, vous pouvez modifier la tenue des joueurs, ce qui peut améliorer la visibilité du jeu.
Le réalisme des actions est superbe : tête, ciseaux, lob, on suit au mieux ce qui se passe sur le terrain, malgré la vue aérienne choisie par les concepteurs du programme. J'ai un peu regretté que le changement de joueur actif soit souvent un peu en retard sur l'action. Il arrive en effet que le sportif le plus proche du ballon ne soit pas immédiatement sous le contrôle de votre joystick. Quelques secondes perdues, et des plus importantes bien sûr ! Les amateurs de foot qui ne possèdent pas *Kick Off I* sauteront sur l'occasion ! Pour les autres, méfiez-vous de l'investissement hâtif ! Même si *Kick Off II* offre des options bien plus riches que son prédécesseur, étudiez avant l'achat de ce logiciel l'intérêt réel que vous trouverez à cette deuxième version.
Olivier Hautefeuille

Type	*simulation football*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*

Avis
Kick Off reste encore le meilleur foot sur micro et cette nouvelle version est encore plus performante sur le plan du réalisme, sans que la jouabilité ait à en souffrir. Seul le jeu en équipe de deux est décevant. *Kick Off II* est une simulation complète et passionnante qui doit figurer dans la ludothèque de tous les amateurs de foot.
Alain Huyghues-Lacour

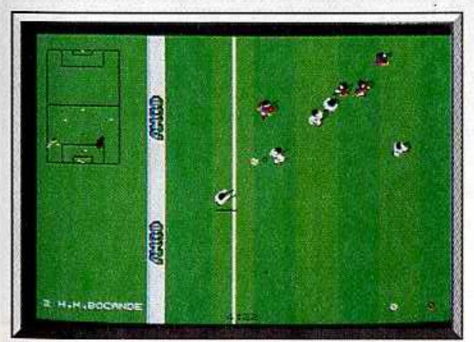
Je ne suis pas d'accord avec OH ! Je trouve que *Kick Off II* est nettement meilleur, car il comble les lacunes de la version précédente. Meilleur gardien de but qui ne se laisse plus bêtement battre, possibilité de changer de tactique en cours de match, option *replay*/ralenti, possibilité d'imprimer des effets au ballon, possibilité de moduler la frappe de balle en corner ou coup franc, possibilité de remplacements des joueurs. Il est vrai que le mode jeu en position et nul. En revanche, en mode deux joueurs c'est un régal.
Dany Boolauck

The Revenge of Shinobi

MEGADRIVE

Contrairement à ses prédecesseurs, Revenge of Shinobi offre une grande variété d'actions. Beaucoup de combats, bien sûr, mais aussi des épreuves qui font appel à l'habileté ou à la stratégie.

Cartouche Sega.
Shinobi figure parmi les plus grands jeux sur la console Sega, aussi se devait-il de faire son apparition sur la *Megadrive*. Mais au lieu de réaliser une nouvelle conversion du jeu d'arcade originel, Sega a préféré créer un jeu entièrement nouveau à partir de ce personnage. Aucun rapport non plus avec *Shadow Dancer*, la suite de *Shinobi* dans les salles d'arcade. *The Revenge of Shinobi* est un programme très prenant, auquel aucun amateur d'arcade ne peut rester insensible.
Toujours armé de ses shuriken (mais en nombre limité cette fois-ci), Shinobi repart au combat contre de nouveaux adversaires. Ninjas, samurais, tireurs et guerriers ailés tentent de l'arrêter, sans


Une simulation complète et passionnante.



Une taille de sprites signée Megadrive !



Graphismes et animation sont superbes.



oublier les redoutables chefs de bande de fin de niveau. Ces derniers prennent des formes assez variées : robot, machine infernale, Godzilla et même... Spiderman. Indépendamment de votre science des arts martiaux et de vos shuriken, vous disposez de deux atouts importants pour triompher de vos ennemis. Tout d'abord, vous pouvez faire appel à la magie ninja, en sélectionnant l'un des quatre sorts qui sont à votre disposition. Le dernier est le plus efficace mais il vous en coûte une vie chaque fois que vous l'utilisez. Et puis, vous pouvez sauter très haut et tourner sur vous-même en projetant des shuriken dans toutes les directions. Ce procédé est fort efficace pour dégager le terrain, mais il ne faut le réserver qu'aux situations désespérées, car il consomme beaucoup de shuriken (à moins bien sûr, que vous n'utilisiez le *cheat mode* qui vous fournit une quantité illimitée de shuriken). Toutefois, vous pouvez exécuter ce mouvement sans lancer de shuriken ce qui vous permet d'atteindre des endroits élevés, inaccessibles autrement. *The Revenge of Shinobi* est un jeu extraordinaire, qui séduit autant par son intérêt de jeu que par la qualité de sa réalisation. Le graphisme est superbe, l'animation excellente (bien qu'un peu lente) et la bande sonore accompagne brillamment l'action. Le scrolling différentiel est fort bien utilisé et la perspective change lorsque Shinobi saute en l'air. De plus, le tableau d'options vous offre plusieurs niveaux de difficulté et vous pouvez affecter les différentes fonctions sur les trois boutons de votre choix. *The Revenge of Shinobi* offre une grande variété d'actions. Certains niveaux sont surtout basés sur le combat, tandis que d'autres font appel à l'habileté (la traversée de la chute d'eau au deuxième niveau), ou nécessitent l'établissement d'une carte (le labyrinthe du huitième niveau). Toutes ces qualités font de *The Revenge of Shinobi* le meilleur programme sur Megadrive à ce jour, l'un des plus grands jeux d'action que l'on ait vu sur une console ou sur micro. Un must. Alain Huyghues-Lacour



***Revenge of Shinobi* : le meilleur programme sur Megadrive à ce jour selon A.H.-L.**


Des ennemis aussi agressifs que variés.


Saut à réserver aux situations désespérées.


Quatre sorts sont à votre disposition.


La situation se complique légèrement !


Ici, votre habileté comptera plus que tout.


Franchir la rivière : pas facile.

Type	***action***
Intérêt	***18***
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★★
Prix	***D***

Avis

Revenge of Shinobi est superbement réalisé. La scène des chutes d'eau ou celle de l'avion sont des morceaux d'anthologie. On ne peut chipoter sur les couleurs, assez ternes sur une télé Sécam, un défaut plus lié à la *Megadrive* qu'au soft lui-même. Mais je trouve ce type de jeu, trop lassant à mon goût. Olivier Scamps

Des personnages de bonne taille, une maniabilité hors pair, ce beat-them-up est efficace et très ludique. Les nombreux tableaux de type « échelles » offrent une autre dimension à l'action. Il reste en plus les bruitages endiablés et les animations hors pairs. Vive les consoles. Olivier Hautefeuille

Flood

ATARI ST

Après populous et Fusion, Bullfrog revient au strict classicisme avec un jeu... de plates-formes. N'allez pas imaginer pour autant qu'il s'agit d'un bon petit soft, mille fois vu : La griffe Bullfrog est bien là, avec nombre de détails qui prouvent que ce logiciel est loin d'avoir été bâclé. Les amateurs y trouveront leur compte...

Bullfrog. Programmation : Sean Cooper et Kevin Donkin ; graphisme : Simon Hunter ; bruitages : Charles Callet.



Un jeu qui tient tête aux programmes du même esprit disponibles sur consoles japonaises.



Le scénario fourmille d'idées originales.



Un parcours du combattant vous attend.



Vous trouverez des armes nouvelles.

Après des programmes du niveau de *Populous* et de *Fusion*, on attendait avec beaucoup d'impatience le nouveau jeu de Bullfrog. Surprise ! ce n'est pas un jeu de réflexion, mais un bon vieux jeu de plates-formes. En revanche, il est indéniable que Bullfrog reste fidèle à sa réputation d'originalité, pourtant il n'est pas si facile d'innover dans ce genre.

Quiffy et son peuple vivaient heureux au fond de leurs cavernes, quand une espèce agressive décida de les exterminer en inondant leur territoire. Quiffy est le seul survivant et, pour se tirer d'affaire, il ne lui reste plus qu'à traverser les 42 niveaux qui le séparent de la surface. Bien sûr, les ennemis de son peuple vont tout tenter pour l'empêcher d'y parvenir. Dans chaque niveau, vous devez ramasser un certain nombre d'objets avant de pouvoir emprunter le téléporteur qui mène au secteur suivant. C'est un véritable parcours du combattant qui vous attend, car vous devrez tour à tour sauter, faire de la plongée sous-marine, ou voler suspendu à des ballons.

Au hasard des niveaux, vous découvrirez des armes qui vont de la grenade au lance-flammes, mais la plupart du temps vous ne pourrez compter que sur votre agilité pour échapper à vos multiples agresseurs.



Vous pouvez marcher suspendu au plafond.

Au niveau de l'imagination, les programmeurs de Bullfrog n'ont rien à envier aux Japonais, qui sont pourtant des maîtres. En effet, *Flood* fourmille d'idées originales. Vous avez, par exemple, la possibilité de vous déplacer en vous accrochant au plafond, ou bien vous devez éviter un fantôme qui suit fidèlement vos traces. On trouve également, dans ce jeu, des interrupteurs qui ouvrent des passages secrets ou des salles de bonus et d'autres trouvailles encore.

De plus, dans la plupart des niveaux, sont dissimulés des codes qui vous permettent de recommencer le jeu depuis ce point. Enfin, de nombreux gags viennent égayer l'action. *Flood* bénéficie d'une réalisation soignée, avec un graphisme assez particulier. Bien sûr, les sprites sont petits, mais cela est inévitable dans ce type de jeu. Ce sont mes seules réserves, car on sent vraiment qu'il ne s'agit pas d'un soft bâclé, comme c'est assez souvent le cas sur micro.

Alain Huyghues-Lacour



Des passages secrets difficiles à trouver.

Type	***action***
Intérêt	***17***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	***C***





La version Amiga : un scrolling plus fluide.

Version Amiga
Cette version de *Flood* est pratiquement identique à la précédente sauf en ce qui concerne le scrolling multidirectionnel qui est nettement plus fluide sur *Amiga*. Une réussite. A.H.-L.

Type	*action*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

Un petit personnage attachant.

N'hésitez pas à revenir sur vos pas.

Flimbo's Quest

AMIGA

Classique jeu de plates-formes, Flimbo's Quest offre une qualité de réalisation sans faille. Précision dans les déplacements de votre personnage, qualité des graphismes et surtout la parfaite graduation dans la difficulté du jeu font de ce soft un hit indéniable.

System 3. Programmation : Roger Schuttelaar ; game design : Laurens Van Der Donk ; Graphisme : Arthur Van Jole ; musique : Maniacs of Noise.

System 3 s'est forgé une réputation de qualité, avec des programmes généralement orientés vers l'arcade/aventure et les arts martiaux, comme *Last Ninja* ou *International Karate*. Cette fois-ci, l'éditeur britannique se renouvelle en nous offrant un programme d'un genre totalement différent, ne conservant que le fini de la réalisation : qualité. *Flimbo's quest* est un jeu de plates-formes dans la tradition des programmes sur console. L'originalité du scénario n'est pas frappante : Flimbo doit partir au secours de sa fiancée, enlevée par un savant fou. Vous devez traverser sept secteurs pour rejoindre votre ennemi, mais il faut faire vite, car ce dernier ne va pas tarder à commencer ses expériences sur la pauvre enfant. Vous pouvez vous déplacer en toute liberté dans chacun des secteurs et il vous faudra revenir fréquemment sur vos pas, avant de pouvoir passer au niveau suivant. Vous sautez donc d'une plate-forme à l'autre, en prenant garde aux créatures qui rôdent autour de vous et que vous abattrez au pistolet. Il faut rester très vigilant, car certaines espèces restent immobiles et se fondent dans le décor, à la manière d'un caméléon. Le moindre instant d'inattention peut vous être fatal.

Pour passer au niveau suivant, il faut se procurer les parchemins sur lesquels se trouvent les lettres nécessaires à la composition d'un code secret. Vous partez donc à la recherche de la créature qui transporte les précieux parchemins. Vous devrez l'abattre pour les récupérer.

Chaque niveau comporte une salle remplie de





Sept niveaux vous attendent.



L'argent gagné permet d'acheter des objets.



Les graphismes, proche du dessin animé, comptent pour beaucoup dans le plaisir du joueur.

UN DISTRIBUTEUR
VEND EN DIRECT

Souris
Tapis



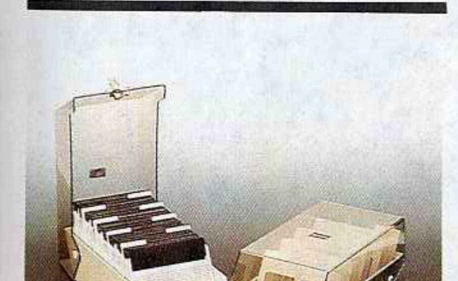
DISQUETTES BLANCHES
(Conditionnées par boîte de 10, livrées avec pochettes et étiquettes)



Disquettes 3"1/2 720 Ko	par 600 :	3,50 F TTC
	par 100 :	3,90 F TTC
	par 10 :	4,30 F TTC
Disquettes 5"1/4 360 Ko	par 600 :	1,75 F TTC
	par 100 :	1,80 F TTC
	par 10 :	1,90 F TTC
Disquettes 3"1/2 1,44 Mo	par 600 :	9,50 F TTC
	par 100 :	10,00 F TTC
	par 10 :	11,00 F TTC
Disquettes 5"1/4 1,2 Mo	par 600 :	3,90 F TTC
	par 100 :	4,20 F TTC
	par 10 :	4,50 F TTC

Prix unitaires **TTC**, TVA 18,6 % incluse

DEXXA™
PRIX SOURIS
290 F TTC
(FRAIS EXPEDITION EN PLUS)



BOITES DE RANGEMENT

5"1/4 par 100	65 F TTC
5"1/4 par 50	45 F TTC
5"1/4 par 10	15 F TTC
3"1/2 par 80	65 F TTC
3"1/2 par 40	45 F TTC
3"1/2 par 10	15 F TTC



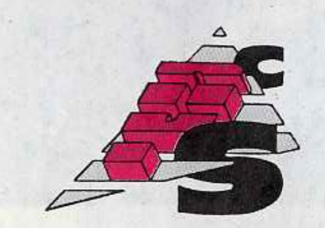
MEME PROMO QUE CI-DESSUS AVEC PAINT IT
345 F TTC

DIVERS CONSOMMABLES

Tapis pour souris	30 F TTC
Tapis fluo pour souris (couleurs variées)	70 F TTC
Support imprimante	150 F TTC
200 Etiquettes pour disquettes 5"1/4 (couleurs variées)	50 F TTC
100 étiquettes pour disquettes 3"1/2 (couleurs variées)	50 F TTC
Rangement tiroir pour 3"1/2 et cartouches numériques	190 F TTC
Rangement tiroir pour 5"1/4 et disques laser	249 F TTC



Bon de commande sur notre page spéciale



AGENCE SPOUT

PC/S 18 - 5, rue J.-F. LEPINE - 75018 PARIS - Tél. : 42.05.96.66 - Fax : 42.45.97.60
(Métro La Chapelle - Du lundi au samedi de 10 h à 19 h)
PAIEMENT PAR CARTE BLEUE ACCEPTE



Ramassez les sacs dans le bon ordre !

sacs d'or, dont la valeur augmente si vous les ramassez dans un certain ordre. Avec cet argent, ainsi que celui obtenu en abattant certains de vos agresseurs, vous pouvez augmenter la puissance de votre pistolet ou vous procurer des objets qui vous seront utiles par la suite.

Flimbo's Quest présente des graphismes très dessin animé, qui contribuent au plaisir de jouer, comme la réalisation, très soignée. L'action est répétitive, pourtant on ne s'ennuie pas une seconde, d'autant plus qu'il y a toutes sortes de bonus à récupérer.
Les jeux dans l'esprit console ne sont guère nombreux sur micro et, surtout, ils sont rarement aussi réussis que celui-ci. La jouabilité est digne de celle des programmes japonais : votre personnage répond parfaitement aux commandes et le niveau de difficulté est fort bien dosé. *Flimbo's Quest* est un programme qu'on ne lâche plus.

Alain Huyghues-Lacour

Type	***plates-formes***
Intérêt	***17***
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	***C***

Ninja Spirit

PC ENGINE

La version PC Engine *de* Ninja Spirit *apporte à ce jeu d'action ce qui faisait défaut aux versions* ST *et* Amiga *: une jouabilité parfaite. Et peu importe si les sprites sont de taille réduite, d'autant plus que vous pouvez à volonté vous dupliquer en trois exemplaires, ce qui est particulièrement pratique dans les coups durs.*

Irem.

Après *Vigilante* et *Mister Heli*, *Ninja Sprit* est le troisième jeu d'arcade dont les programmeurs d'Irem réalisent eux-mêmes la conversion sur *PC Engine*. Ce beat-them-up met en scène la quête de l'esprit d'un loup blanc, qui a pris la forme d'un ninja pour combattre les forces du mal. Quelle histoire ! Mangez donc un bol de riz et affutez vos shuriken, ça va chauffer dans les rizières !
Votre périple commence dans un temple. Des ninjas attaquent de toute part, tandis que d'autres se matérialisent dans les airs pour vous arroser d'une pluie de shuriken, et un guerrier armé d'une lance rôde sous le plancher pour vous transpercer d'un coup de lance. La mobilité est la clef de la survie. Heureusement, vous avez la possibilité d'exécuter de grands bonds, tout en contrôlant votre direction de manière très précise.
Votre quête se poursuit dans des décors exotiques : marais, forêts, falaises, etc. Bien sûr, à la fin de chaque niveau, vous devez triompher d'un redoutable gardien. Les adversaires que vous rencontrez en chemin sont de plus en plus dangereux, certains sont armés de longs bâtons, mais d'autres préfèrent utiliser des fusils et ils ne vous laissent pas un instant de répit.
Pour faire face à tous ces adversaires, vous disposez de quatre armes différentes : un sabre, un crochet accroché au bout d'une longue corde, des bombes et des shuriken.
Comme vous pouvez en juger, vous ne risquez pas de manquer de provisions, car vous voilà transformé en une véritable armurerie ambulante ! Bien sûr, il convient de changer d'armes en fonction de la situation. Le sabre est fort efficace pour



L'ennemi attaque de partout...



Sabres, crochets, bombes, shuriken au choix.



La mobilité est la clef de la survie.



« Mangez un bol de riz et affutez vos shuriken : ça va chauffer dans les rizières. »

ATARI ST
AMIGA
IBM P.C. ET
COMPATIBLES

L'ARCADE EXPLOSE!!

AMSTRAD CPC
SPECTRUM
COMMODORE 64
SEGA



GARANTIE A VIE EDITEUR LOGICIELS TITUS

LE CONVOI DE LA MORT

II



Pilote d'un véhicule de combat surpuissant, vous vous lancez à la poursuite des engins terroristes. Engagez le combat et affrontez: MINES, BLINDES, BOMBARDIERS, JUMPERS, MOUCHARDS, SUCKERS... Des ennemis aussi différents dans leurs look, que dans leur attitudes et techniques de combat. Progressez, découvrez leurs points faibles et vos propres TACTIQUES. Ramassez des armes diverses et le carburant nécessaire pour VOLER. Remontez le convoi infernal et détruisez le véhicule de tête avant l'ULTIME EXPLOSION.



Menace NUCLEAIRE... *Stop.* CONVOI DESTRUCTEUR détecté! Anéantissez TERRORISTES ...*Stop.* Scientifiques en DANGER! ACTION IMMEDIATE...*Fin de transmission.*







REFLEXES, RAPIDITE, INGENIOSITE ET NERFS D'ACIER SONT VOS QUALITES?!
OK, PROUVEZ LE, DEVENEZ INVINCIBLE ET DETRUISEZ L'OPPRESSEUR.

- ACTION EN 3D HYPER RAPIDE
- 15 MUSIQUES GENIALES
- 50 ENNEMIS DIFFERENTS
- 5 LEADERS DE GROUPE A DETRUIRE
- "BONUS STAGES"
- ARMES MULTIPLES
- COMBATS AU SOL ET AERIENS



UNE FABULEUSE ADAPTATION DU JEU D'ARCADE



TITUS: 28 Ter Avenue de Versailles.
93220 GAGNY. Tel.: (1) 43 32 10 92

frapper les ninjas en plein vol, le crochet permet de faire le vide autour de vous, les shuriken sont plus efficaces contre les tireurs et les bombes s'imposent pour venir à bout des gardiens.
Cette panoplie d'armes apporte une dimension stratégique au jeu, d'autant plus qu'elles s'utilisent différemment. Et puis, vous pouvez également vous multiplier à deux reprises. Vous dirigez alors deux ombres, qui suivent fidèlement les mouvements de votre personnage et qui combattent en même temps que lui. C'est une trouvaille originale, aussi plaisante visuellement qu'intéressante au niveau de l'action. Vous pouvez enfin marcher au plafond dans l'un des niveaux, ce qui ne manque pas non plus d'originalité.



La beauté des décors renforce le plaisir.



Marcher au plafond est particulièrement utile.

La réalisation de *Ninja Sprit* n'est pas aussi spectaculaire que celle de *Vigilante*, mais c'est quand même du beau travail. Les graphismes sont agréables et l'animation excellente. Des esprits chagrins arguent que les sprites sont petits. C'est vrai, mais c'est un détail car ça bouge tellement bien et l'action est passionnante. Cette version possède ce qui manquait sur *ST* et *Amiga* : une jouabilité parfaite. De plus, une option continue vous permet de progresser dans le jeu.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*D*

Avis

Ninja Spirit (Saigonindo en japonais) est un très bon jeu. La beauté des décors, l'exubérance des adversaires et le rythme trépidant de l'action m'ont séduit.
Cependant, à la différence d'Alain, je n'en avais pas fait un hit mais un excellent rolling soft. En effet, pour moi, le hit doit être la "quintessence" du soft. Or *Ninja Spirit* comporte quelques défauts. Tout d'abord, les sprites manquent un peu de couleur et ne sont pas très grands : j'aurais préféré la taille du très bon *Super Shinobi* sur la *Megadrive*. Ensuite, le jeu ralentit un peu trop à mon goût quand les sprites se multiplient à l'écran. Enfin, la gestion des sprites n'est pas toujours parfaite : certains clignotent et se masquent mutuellement.
Le jeu demeure cependant très amusant et, en s'accrochant un peu, on peut tout à fait le terminer (il n'y a que la fin du dernier niveau qui pose de vrais problèmes !)

Banana-San

F19 Stealth Fighter contre F 29 et Bomber

ATARI ST

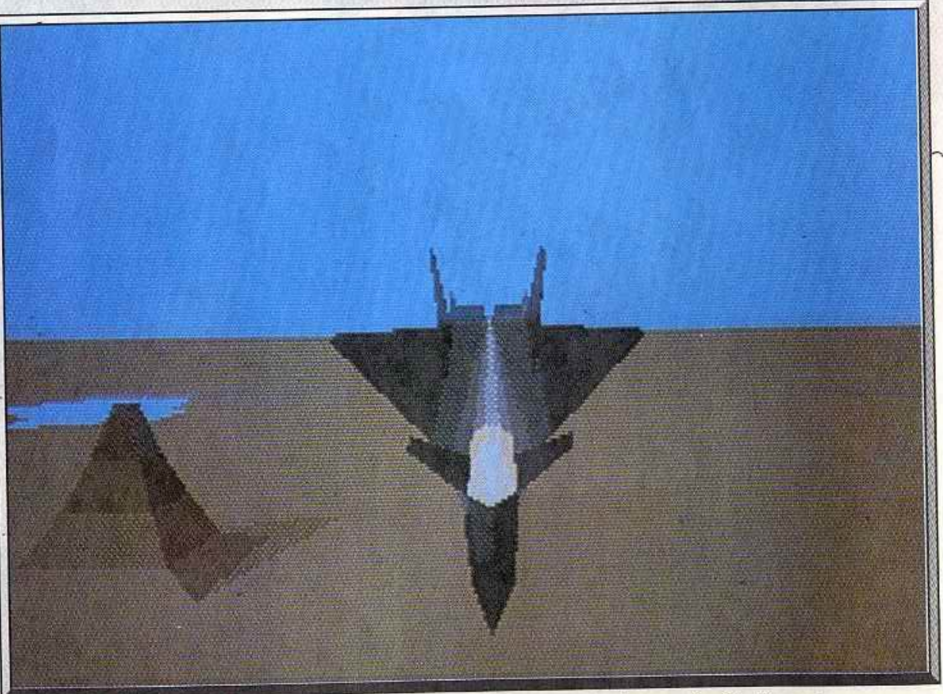
Trois simulateurs de vol s'affrontent aujoud'hui : F 29 séduira ceux qui privilégient l'action, F 19 et Bomber s'adressent d'abord aux vrais passionnés de simulations. Lequel choisir ? OH répond.

Microprose. Programmation : A. Scotney, Tim, M. Hellon ; graphisme : M. Scott ; 3D : J. Hawkins et M. Moth.

Pour fêter la sortie du fameux *F19* sur *Atari ST*, nous vous offrons ici un grand comparatif des trois titres phare du moment. Face à la toute dernière production de Microprose, *F29 Retaliator* d'Ocean et *Fighter Bomber Advanced* d'Activision, tout deux disponibles depuis peu sur *ST*, vont se disputer le ciel de votre *Atari*. Trois excellents programmes bien que différents les uns des autres. Des points forts, des défauts, voilà pour vous l'occasion de prendre place sous le cockpit de l'appareil le mieux adapté à vos goûts.
Le combat aérien micro-ludique oscille aujourd'hui entre deux grandes tendances : réalisme et richesse de simulation d'une part ou bien arcade d'autre part. Nous allons aborder donc un à un tous les aspects de votre prochain combat : la prise en main du logiciel, ses qualités arcade, sa puissance stratégique.

Notice et prise en main

Les notices fournies avec ces trois simulateurs sont toutes traduites en français mais *F19* offre réellement l'ensemble des éléments nécessaires au vol. Outre la notice très claire et détaillée, quatre cartes des territoires de combat faciliteront grandement vos futures missions. Microprose



F 29 Retaliator reste le plus souple et le plus rapide des trois simulateurs testés. Superbe.

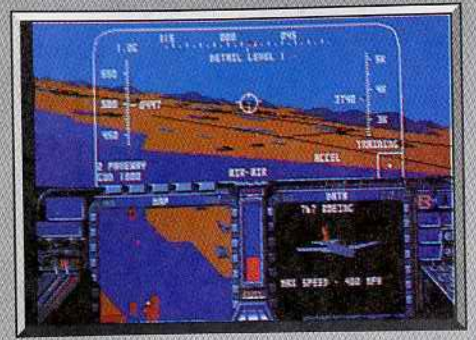
GREMLINS 2

THE NEW BATCH™

topo soft

elite





F 19 : un graphisme un peu plus sommaire.



Le tableau de bord de Bomber : précis, efficace.



La carte de F 29 est minuscule. Dommage.

offre, de même, au pilote un « carton/clavier » qui permet de vi-sualiser en un coup d'œil toutes les touches utilisées par le jeu. Rien à dire, c'est vraiment génial si l'on veut tirer profit de toutes les ficelles du logiciel dès les premières missions. En ce qui concerne *Fighter Bomber*, le disque scénario *Advanced*, qui offre de nombreuses missions supplémentaires, ne s'accompagne que d'une notice restreinte. En fait, *Fighter Bomber* et *F29* n'explicitent pas clairement l'emploi des touches clavier. Un petit tableau peu lisible pour *F29*, une fiche « texte » pour *Bomber*, seule l'expérience vous facilitera la vie !

La réalisation technique

Grand vainqueur en la matière, *F29 Retaliator* affiche une souplesse de vol qui étourdira les pilotes les plus coriaces ! Au moindre mouvement du joystick, votre appareil plonge, se cabre, se lance dans un looping, le tout sans le moindre à-coup. Ce réalisme est un atout de taille. Il facilite tout d'abord toutes vos manœuvres (plus de précision) et assure l'ambiance « action » de la partie. Les bruitages sont de même très séduisants, du vrombissement des réacteurs aux tirs et explosions. Lorsque l'on change de vues et surtout que l'on zoome sur l'une des vues extérieures, on retrouve enfin cette précision, cette animation aussi coulée que possible. Face à tant de réalisme, *Fighter Bomber* ne se place que légèrement en retrait. Ses bruitages sont très corrects mais son animation reste moins vive, moins souple. Pour *F19* enfin, rien à voir avec ses deux confrères. L'animation reste quelque peu saccadée et le traitement des zooms est moins rapide, moins précis que celui de *F29* ou *Bomber*. Côté bruitages, les réacteurs de *F19* ont une sonorité trop uniforme mais les témoins d'avertissement sonores et les bruitages annexes (train d'atterrissage par exemple) sont bien rendus. C'est donc *F19* qui gagne haut la main cette manche. C'est assurément le simulateur le plus « arcade » du lot.

Stratégie, préparation et richesse des missions

C'est la revanche de *F19* sur *F29*, et le domaine de prédilection de *Bomber* ! Pour commencer par les titres les plus récents, *F19* met en place des missions très claires et bien préparées. Sur la carte écran, le pilote peut observer ses cibles, la portée des radars ennemis, définir des *ways points* (ce sont des trajectoires qui serviront au pilote automatique), etc... Plusieurs écrans s'enchaînent ainsi et il est toujours possible de faire marche arrière pour modifier une donnée ou prendre note d'une coordonnée, d'une trajectoire. Réparties sur quatre territoires, les missions sont variées (destructions de cibles aériennes ou au sol, photographie d'installations ennemies par exemple). Mais surtout, elles sont bien plus longues et riches que celles de *F29*. Pour ce dernier, le pilote est en effet limité à un terrain de manœuvre très réduit. Résultat, une mission sur *F29* durera facilement dix fois moins longtemps que la mission équivalente sur *F19*. Cela n'aide en rien à la concentration, à la mise en place d'une ambiance. *F19 Stealth Fighter* profite ainsi d'une option « pilote automatique » très performante. Le joueur peut très souvent lâcher les commandes de l'appareil et se pencher sur la stratégie, étudier la carte, préparer ses armes, pour reprendre le manche au bon moment et lutter avec ardeur.



Superbe présentation des missions sur F 19.



Fighter Bomber : créez vos propres scénarios.



Les vues extérieures de F 19 : très réussies.



Track View sur Fighter Bomber.



F 29 très faible au niveau missions.

Comme tous les produits Microprose, on mise à fond sur la stratégie ! *Fighter Bomber* offre une préparation et une richesse de mission légèrement inférieure à celle de *F19*. Un « plus » toutefois, vous avez ici la possibilité de mettre en place vos propres scénarios... Un atout non négligeable. En résumé, *F19* et *Fighter Bomber* sont tout deux très performants. Pour *F29 Retaliator*, de très nombreuses mais trop courtes missions ne parviennent pas toujours à mettre en place l'ambiance « wargame » de tout bon simulateur de vol.

Bugs, trucs et astuces

Dès que l'on s'intéresse à des softs de simulation complexes, les bugs sont toujours à l'ordre du jour. Pour *F29*, la version testée sur *ST* ne prenait pas en compte l'auto pilote. Pour le train d'atterrissage et les volets impossibles de les « refermer » après les avoir enclenchés ! *F19* souffre quant à lui de quelques défauts graphiques. Un exemple, lorsque l'on vole en pilotage automatique, l'avion réa-

QUATRE CARTOUCHES EXPLOSIVES !

POUR CONSOLE NINTENDO®

COLOR DREAMS

METAL FIGHTER*
Des aliens attaquent la terre.
Seul votre super robot
de combat peut sauver
l'humanité.
Que la force soit avec vous !

SILENT ASSAULT*
Des extraterrestres se sont infiltrés
dans une base militaire.
Mercenaire de choc, détruisez-les !
Huit niveaux d'action intense.

GALACTIC CRUSADER*
Galaxie en danger !
Des vaisseaux ennemis
vous ont pris pour cible.
Rétablissez l'ordre et la paix.

ROBODEMONS*
Combattez le diable
et son armée de démons.
Une descente aux enfers terrifiante !

DISPONIBLE DANS LES GRANDES SURFACES ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

*DISPONIBLE SUR CONSOLE NINTENDO
*NINTENDO et NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
sont des marques déposées de NINTENDO Co. Ltd.

COLOR DREAMS

DISTRIBUTION EXCLUSIVE : DPMF
Tél. 33 (1) 49. 78. 08. 08
3, RUE EDISON 94550 CHEVILLY-LARUE

POUR UTILISER
AVEC NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM*

Ce produit a été créé,
développé et fabriqué
par COLOR DREAMS.
Il n'a pas été créé,
développé, fabriqué, aidé,
subventionné ou soutenu
par NINTENDO*.
COLOR DREAMS n'a aucun
lien avec NINTENDO*.
NINTENDO et NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
sont des marques
déposées de NINTENDO
Co. Ltd. INSTRUCTIONS EN
FRANCAIS INCLUSES

git bizarrement à l'approche des montagnes. Seul *Bomber* ne m'a pas semblé comporter de bug, mais avec le temps... Pour parler enfin de quelques trucs très utiles, signalons que *F19* et *F29* se pilotent aussi bien à la souris, au joystick qu'au clavier (sur *F29*, on peut même changer de « manche » en cours de vol). *F19* profite aussi d'une option « temps accéléré » très utile. *F29* permet de positionner, sur le tableau de bord, les différents écrans de contrôle dans l'ordre que l'on désire. Très utile !

Quel simulateur acheter ?

Pour de l'arcade pure et dure, de la souplesse et le frisson du looping, *F29 Retaliator* arrive en tête de liste. En revanche, pour des missions plus stratégiques, de ces vols qui obligent tout autant à la réflexion qu'au réflexe, *F19* et *Bomber* auront votre préférence. Choisir entre les deux ? Difficile ! *Bomber* et son mode de construction, *F19* et sa stratégie hyper-développée... Mais dans un cas comme dans l'autre, vous ne serez pas déçu.

Olivier Hautefeuille

F19 Stealth Fighter

Type	*simulateur de vol et de combats*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	C

Fighter Bomber Advanced

Type	*simulateur de vol et de combats*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	C

F29 Retaliator

Type	*simulateur de vol et de combats*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Down Load

PC Engine

Shoot-them-up difficile, Down Load *rendra fou ceux qui ne sont pas assez rapides. Les autres, en revanche, passeront avec ce jeu quelques unes des heures les plus passionnantes de leur vie...*

Nec Avenue.

Les shoot-them-up de qualité sont nombreux sur la *PC Engine*, mais *Down Load* est digne de figurer parmi les meilleurs. Dès les premières secondes, on s'aperçoit que c'est un programme très soigné. En effet, avant de commencer le combat, on a droit à l'exposition du scénario avec de très agréables séquences animées. Ce type de présentation est habituel sur *CD ROM*, mais on est surpris que les programmeurs aient trouvé la place de le faire tenir sur une carte. C'est beau, mais il faut reconnaître qu'il est plutôt difficile de saisir les subtilités du scénario, dans les mesures où les textes sont en japonais. Mais ce n'est qu'un détail, qu'importe le scénario pourvu que l'on ait l'ivresse du combat et de ce côté-là il n'y a rien à redire.

Avant tout, vous passerez par l'armurerie afin de choisir les deux armes que vous désirez utiliser. Cela est important, car il n'est plus possible d'en changer au cours d'un niveau. Ensuite, vous partez affronter l'ennemi, en survolant une route aux commandes d'une sorte de moto de l'espace. Des appareils surgissent derrière vous, tandis que des motos vous attaquent de front et très vite les tirs ennemis traversent l'écran en tous sens.

Tout cela se déroule à une vitesse infernale et il faut posséder des réflexes à toute épreuve pour tenir le coup ; c'est là toute la difficulté. Votre niveau d'énergie baisse chaque fois que vous êtes touché et il suffit de quelques tirs au but pour que votre engin explose.

Les habitués des salles d'arcade vont se régaler, mais les joueurs moins expérimentés risquent une



La photo ne rend pas la rapidité sidérante.



Il faut s'accrocher pour en venir à bout.



Un mode multiplan pour de bons effets 3D.



La qualité graphique de Down Load est signée PC Engine. La Mégadrive ne fait pas mieux !

UNREAL

"Meilleur jeu d'arcade sur Amiga." GEN 4

LAISSEZ-VOUS ENVOUTER PAR CE MONDE IRREEL ET TERRIBLEMENT BEAU... UNREAL !



"Une ambiance sonore (et laquelle ! Gargouillis d'eau, cris d'animaux, souffles de vent, etc...) extrêmement prenante."
MICRONEWS



"La rapidité de l'animation est tout simplement incroyable"
"Meilleure animation 3D sprites jamais réalisée à ce jour."
GEN4



"Ce sont les petits détails visuels ou sonores qui arrivent à rendre UNREAL vraiment attrayant, comme les éclaboussures de l'eau, les glaçons à la dérive qui penchent sous le poids du héros ou les glissades sur les pentes neigeuses..."
JOYSTICK



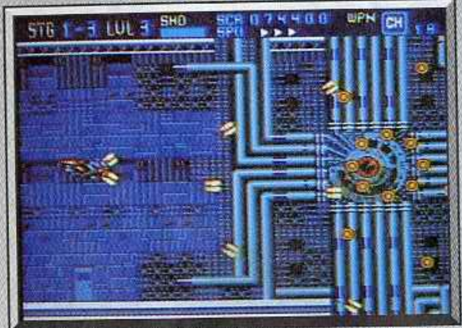
Disponible sur Amiga

Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente

UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL SOUS BOIS
Tél. (1) 48 57 65 62



crise de nerfs avec ce programme dantesque. Dans les premiers secteurs, on est surpris par la vitesse à laquelle se déroule l'action. Le rythme se ralentit dans d'autres secteurs, mais il n'est pas question d'en profiter pour souffler un peu, car les ennemis sont beaucoup plus nombreux et encore plus agressifs.
Down Load possède les qualités qui font les bons shoot-them-up : une excellente jouabilité alliée à une solide réalisation. Les graphismes sont



Excellente jouabilité, solide réalisation.

agréables, avec des décors variés, mais c'est l'animation qui est la plus surprenante. On appréciera particulièrement le remarquable scrolling différentiel. *Down Load* est le shoot-them-up le plus excitant que l'on ait vu sur la *PC Engine* depuis quelques mois. Il faut absolument s'accrocher pour venir à bout de chaque secteur. Heureusement, une option continue évite de tout recommencer depuis le début sans cela la progression serait presque impossible. De plus, chaque fois que vous venez à bout d'un niveau (qui se compose de plusieurs secteurs), vous obtenez un code permettant d'accéder directement au niveau suivant. Un programme efficace. Alain Huyghues-Lacour

Type	*shoot-them-up*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*D*

Avis

Les shoot-them-up se ramassent à la pelle sur *NEC*. D'où la réaction blasée du testeur de ces produits de série, bien réalisés certes, mais dénués de personnalité. C'est dire mon manque d'enthousiasme lorsque j'ai reçu *Down Load*. Pourtant, deux heures après, j'étais toujours en train de tenter de passer au niveau suivant. Grâce à son ambiance, ses dessins animés (dignes du CD ROM) et à son action ultra-rapide, ce programme est un des grands shoot-them-up de la NEC *PC Engine*. Je ne peux que vous le recommander chaudement. Olivier Scamps

Voici un bon shoot-them-up, classique, mais qui profite d'un graphisme agréable et surtout d'un mode multiplan qui met en place une superbe ambiance 3D. *Down Load* devrait séduire les passionnés. Mais je préfère quand même *Thunder Force III*, Hit de ce même numéro. Olivier Hautefeuille

Shadow Warriors

Amiga

Trop dur pour un seul joueur, Shadow Warriors *devient excellent lorsqu'on joue à deux. Cela dit, se battre à main nue contre des adversaires armés de troncs d'arbres n'est pas une sinécure !*

Ocean.

Ocean nous propose la conversion d'un jeu d'arcade de Tecmo qui s'inscrit dans la lignée de *Double Dragon* et de *Dragon Ninja*. Cette « baston » urbaine oppose les deux derniers *shadow warriors* aux puissances du mal. Heureusement que vous êtes les détenteurs des anciennes techniques de combat, car les coups vont pleuvoir.
L'action commence dans les rues d'une grande ville américaine et, dès les premières secondes de jeu, vous êtes entouré par quatre malabars. Vous lancez quelques coups de pieds qui font des ravages chez vos agresseurs, mais l'un d'entre eux vous projette dans les airs d'un seul coup de poing. Il va falloir se méfier car vos adversaires sont particulièrement soumois. A ce niveau, ils sont bien plus intelligents que ceux des autres programmes de ce type. Pas moyen de les affronter un par un, ce qui est plus réaliste, mais aussi bien plus difficile à gérer. Si vous jouez à deux, vous pourrez faire face en vous épaulant, mais si vous êtes seul, vous allez passer un mauvais quart d'heure. Il y a bien une solution qui consiste à vous placer dans un endroit où vous pouvez vous adosser à un mur. Dans ce cas, il ne vous reste plus qu'à attendre tranquillement que vos adversaires se présentent un par un, pour les massacrer. Seulement voilà, si cette technique est vraiment efficace, elle présente l'inconvénient d'être assez lente. Or, le temps vous est compté, et vous perdez une vie chaque fois que le compteur re-



Le temps vous est compté pour éliminer ceux qui vous empêchent d'accéder au niveau supérieur.



A deux, cela va tout de suite mieux.



Des adversaires particulièrement intelligents.

tombe à zéro. Vous n'avez donc pas le choix, il faut par conséquent prendre des risques et avancer coûte que coûte.
Shadow Warriors n'est pas un jeu de combat sophistiqué qui offre une large panoplie de coups, mais un jeu d'arcade très simple de maniement. Votre ninja exécute bien différents mouvements d'attaque, mais ceux-ci sont sélectionnés de manière alléatoire par l'ordinateur. En revanche, vous avez la possibilité d'exécuter des sauts impressionnants et de passer à l'étage supérieur d'un seul bond. Mais la seule véritable nouveauté de ce programme est la possibilité de s'accrocher à une



Un niveau de difficulté égal au jeu d'arcade.

barre afin de lancer de grands coups de pieds à vos adversaires, ce qui est fort plaisant. D'autre part, vous pouvez vous abriter derrière différents objets, comme une cabine téléphonique ou un baril. Si ces objets sont détruits au cours de la lutte, ils laissent apparaître des icônes fort utiles. La plupart remontent votre niveau d'énergie, mais l'une d'elles vous procure une épée qui permet de faire un carnage. Mais cela ne dure qu'un temps et il faut bien vite reprendre le combat à mains nues, tandis que certains ennemis utilisent des troncs d'arbres pour vous assommer.
Cette conversion est particulièrement fidèle au jeu



Prendre des risques et avancer coûte que coûte.

d'arcade et graphisme et animation sont très réussis. *Shadow Warriors* est très représentatif du style Ocean : réalisation soignée, mais jouabilité limitée. Le niveau de difficulté est le même que celui du jeu d'arcade, ce qui n'est pas un mince challenge. Il est difficile de porter un jugement précis sur ce programme, car il ne présente pas le même intérêt seul ou à deux. Au même titre que d'autres programmes, comme *Blood Money*, *Operation Thunderbolt* et bien d'autres, la difficulté de *Shadow Warriors* est étudiée pour deux joueurs.
Seul, vous allez en prendre plein la tête. C'est déjà un exploit de parvenir à passer le premier niveau, pour un seul joueur. Pour être précis, à deux, c'est un hit : seul, c'est un programme particulièrement frustrant. Alors si vous avez fréquemment l'occasion de jouer avec des copains, n'hésitez pas. Sinon, mieux vaut en rester à *Double Dragon II* et *Vigilante* qui sont bien plus jouables.

Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade
Intérêt	16 (pour 2 joueurs)
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Venus

AMIGA

Dire de Venus qu'il sort de l'ordinaire sous le seul prétexte que vous pilotez un insecte au lieu d'un vaisseau spatial peut sembler exagéré. A.H.-L. pourtant, défend son point de vue avec des arguments intéressants...

Gremlin. Programmation : George Allan ; graphisme : Greggs et Berni.

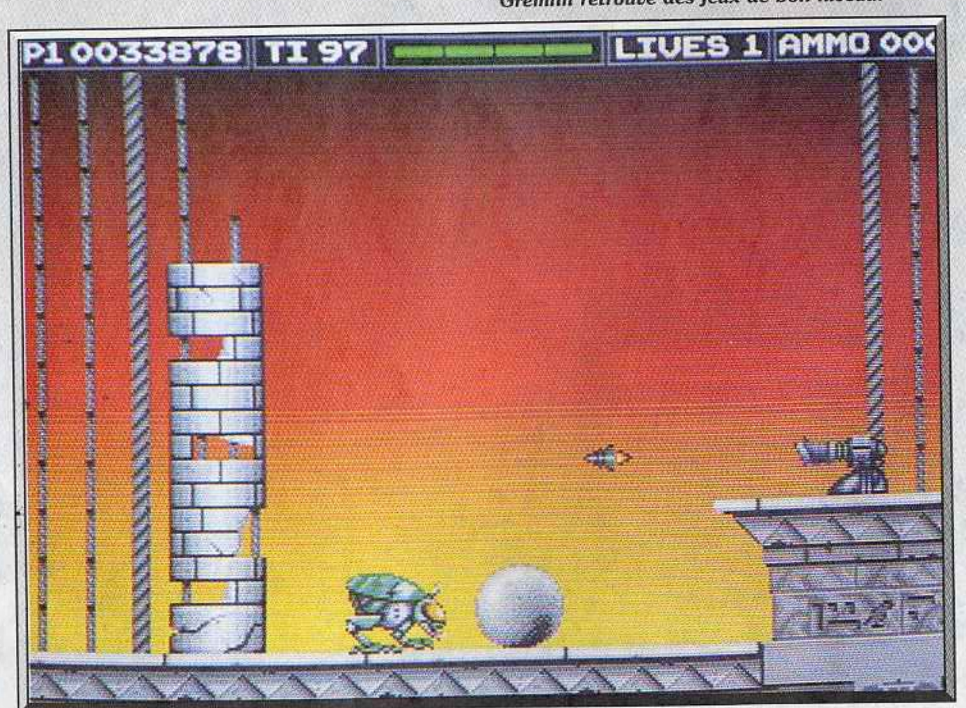
Le scénario de ce jeu semble tout droit sorti des cauchemars d'un militant écologiste. La pollution a fait disparaître tous les insectes de la surface de la Terre, bouleversant l'équilibre écologique de la planète. Afin de redresser la situation, des savants sont parvenus à créer de nouvelles races d'insectes, mais cette tentative tourne vite à la catastrophe car un virus inconnu transforme ces créatures en tueurs impitoyables. Alors on crée un super-insecte nommé Venus, qui est chargé d'éliminer les insectes mutants.
Venus est un shoot-them-up à scrolling horizontal qui sort de l'ordinaire, car vous conviendrez qu'il est bien plus rare de guider un insecte que de piloter un vaisseau spatial.
Cette idée originale n'est pas un simple gadget, elle apporte d'intéressantes innovations. En effet, non seulement votre insecte saute, mais il peut également se déplacer sur le plafond. Dans ce cas,



Marcher au plafond inverse les commandes.



Gremlin retrouve des jeux de bon niveau.



Un super insecte, Venus, va tenter d'enrayer l'invasion de mutants impitoyables.



Battle master
TM
Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.
Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 MONTREUIL/BOIS
MOMENTS DE MISÈRE,
MOMENTS DE DOULEUR...
"Voici venir du Sud un héros qui est prêt à combattre les quatre rois de cette terre ravagée et destabilisée par les conflits. Mais parmi les carnages et la magie, le choc des boucliers et la lueur de l'acier, on sèmera les graines de la paix. Quand la guerre sera finie, une ère nouvelle verra le jour..."
Depuis la nuit des temps, le lutin, l'homme et le nain ont toujours été en guerre. La région, vaste étendue déserte et sauvage, est empestée par la mort et les ruines.
Mais un philosophe a prédit que les combats prendront fin lorsque les couronnes des quatre rois se trouveront dans la Tour. BATTLE MASTER transporte l'aventure fantastique d'arcade dans des dimensions totalement nouvelles et incroyables.
Survivez à la rencontre de monstres féroces, négociez pour créer votre propre armée et devenez Maître Magicien.
Caractérisé par ses cartes géographiques très détaillées, rempli de mystères, dragons et potions, et incorporant des stratégies de combat uniques, BATTLE MASTER vous propose le tout dernier défi.
La guerre est mère de nombreux héros, mais BATTLE MASTER est unique !
Disponible sur
AMIGA, ATARI ST,
IBM PC et
COMPATIBLES
PSS



les commandes sont en partie inversées, ce qui est très stimulant. Cependant, à l'instar de votre vaisseau habituel, l'insecte récupère diverses armes supplémentaires en abattant certains adversaires. On ramasse également des munitions, des boucliers protecteurs ou des cœurs qui remontent votre niveau d'énergie. Mais attention, certaines icônes ont un effet négatif, comme celle qui inverse vos commandes pendant quelques instants. Il faut rester sur vos gardes et faire attention où on met les pattes, mais ne traînez pas car le temps vous est compté.

Venus offre un challenge de taille : dix mondes comportant cinq niveaux chacun. De plus, chaque fois que vous venez à bout d'un monde, vous passez à un tableau de bonus qui ne manque pas non plus d'intérêt. Bien sûr, les mondes vont en ordre de difficulté croissante et si l'on vient à bout du premier sans trop de problèmes, les choses se compliquent nettement par la suite. Heureusement, dès que vous atteignez un nouveau monde, vous obtenez un code vous permettant de rejouer à partir de ce point. Cette formule est très appréciable car, dans le cas contraire, on se sent souvent frustré par tous ces programmes dont on ne verra jamais les derniers niveaux.


Couleurs et graphismes très réussis.


L'insecte récupère des armes supplémentaires.


La difficulté croit régulièrement.

Venus présente de beaux graphismes, de superbes couleurs. L'animation est également très réussie et les commandes sont assez souples.

Toutes ces qualités font que l'on se prend tout de suite au jeu, d'autant plus qu'une bonne jouabilité vous permet de progresser assez rapidement dans les niveaux. Et pour faire bonne mesure, on a le plaisir de découvrir de temps à autre des salles secrètes qui renferment des bonus. Gremlin confirme son renouveau en nous offrant ce shoot-them-up pas comme les autres. Descendez donc de votre vaisseau spatial, le temps d'une guerre contre les insectes mutants.

Alain Huyghues-Lacour


L'obstacle restera-t-il de glace (ah ah ah !) ?


Des salles secrètes renferment des bonus.


Des codes vous évitent de tout recommencer.

Type	shoot-them-up
Intérêt	17
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

The Plague

AMIGA

Beat-them-all classique, The Plague ne se contente pas d'exiger des joueurs une capacité de tir tous azimuts : il leur faut également faire preuve d'astuce pour se placer aux endroits stratégiques au bon moment. Rançon de cette conception : certaines étapes sont bien trop faciles et répétitives pour qui a compris la technique !

Innerprise Software. Programme et graphisme : Mark Langerak ; musique et bruitages : Ron Klaren et Yvo Zoer.

Alors qu'ils travaillaient à des recherches génétiques, les savants de votre planète ont engendré un univers de cauchemar. Des créatures dégénérées peuplent désormais les alentours de la base. Votre mission : les anéantir pour sauver l'univers ! Ce scénario donne naissance à un beat-them-all classique mais suffisamment bien conçu techniquement pour qu'il passionne l'amateur.


Des créatures dégénérées peuplent votre base.


Votre mission : les anéantir impitoyablement.

SPECIAL 286 couleur

Pour répondre aux challenges que se fixent les utilisateurs de micro-informatique, il fallait une machine performante, fiable au prix attrayant. Cet ordinateur, **AZ COMPUTER** ne l'a trouvé nulle part ; il en a donc confié la réalisation à une société entièrement française : **V/TECH.**

*Le respect d'un cahier des charges rigoureux combiné à un très important effort industriel ont abouti à cette véritable plate-forme informatique professionnelle, prête à toutes les utilisations et à toutes les évolutions. Fruit de la technologie **V/TECH** et de la performance financière de **AZ COMPUTER**, cet ordinateur constitue certainement la meilleure solution **Qualité/Performance/Prix.***



CARACTERISTIQUES TECHNIQUES :

● Boitier universel dessiné en france ● Carte mère 80286 / 12 Mhz. avec 1 Mo de RAM extensible ● Lecteur de disquettes 5"1/4 - 1,2 Mo ou 3"1/2 - 1,44 Mo au choix ● Sortie imprimante parallèle et port série ● Carte et moniteur COULEUR 14" haute résolution VGA Clavier 102 touches ● Manuel et DOS ● Disque dur 20 Mo (Option professionnel : Disque dur 40 Mo en remplacement du DD 20 Mo : 1 490,00 F) ●



AZ COMPUTER ***BALARD***
99, rue Balard - 75015 PARIS
Tél. : 45 54 29 52/24 33

AZ COMPUTER ***SORBONNE***
22, rue des Ecoles - 75005 PARIS
Tél. : 40 51 04 08

AZ COMPUTER ***ST-LAZARE***
58, rue de Rome - 75008 PARIS
Tél. : 43 87 28 67

AZ COMPUTER ***BASTILLE***
35, bd Bourdon - 75004 PARIS
Tél. : 40 27 81 07

AZ COMPUTER ***LYON***
70/72, av. Jean-Jaurès 69007 LYON
Tél. : 78 72 21 10

AZ COMPUTER ***TOULOUSE***
Tél. : 61 92 59 08

AZ COMPUTER ***PARIS SUD***
ZA des Montatons
30, rue Denis Papin
91240 ST-MICHEL/ORGE
Tél. : 60 16 56 57

AZ COMPUTER ***MONTPARNASSE***
69, rue de Vaugirard 75006 PARIS
Tél. : 45 44 86 45

AZ COMPUTER ***LAMARTINE***
24, rue Lamartine
75009 PARIS
Tél. : 42 85 23 69

AZ COMPUTER ***BORDEAUX***
15, rue St-Rémi
33000 BORDEAUX
Tél. : 56 51 00 25



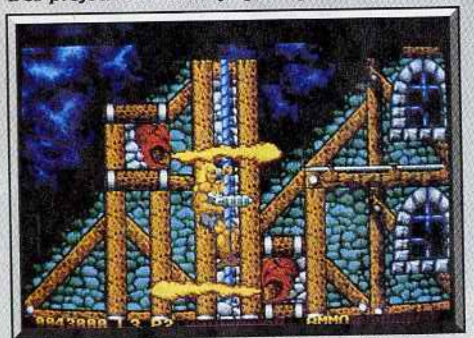
Après une introduction magnifique, surtout pour la bande son qui l'accompagne, votre héros apparaît sur le premier tableau de programme. De grande taille, le personnage principal est bien dessiné et tous ses mouvements développent des animations fluides et réalistes.
The Plague s'ouvre sur un scrolling sans heurt. Le paysage que l'on découvre tout au long du jeu est assez varié. Il ne se développe cependant que



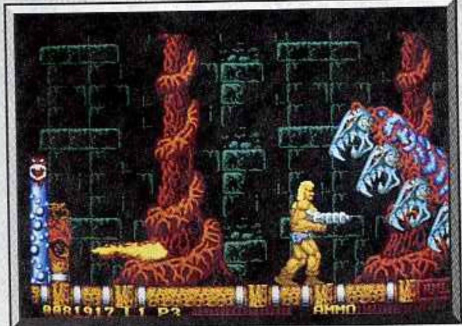
Pas de scrollings verticaux ni de déplacements de plans : cela bride un peu l'intérêt.



Des projectiles assez sympathiques.



Les déplacements sont souples et fluides.



Il faut trouver la bonne tactique.



Chaque créature a des réflexes particuliers.



Toutes les armes sont déclenchées au joystick.

dans l'horizontal. Bien que le joueur utilise de nombreuses plates-formes, il n'y a pas de scrolling vertical, ni de juxtaposition de plans, comme il est de coutume dans bien des hits du genre. Classique donc, ce paysage est le terrain d'action de monstres qui sont en revanche, multiples et variés. Là encore, tous les sprites ont, comme votre personnage, des déplacements souples et fluides. Côté bruitages, l'ensemble est assez simple, même si certains moments de l'action sont très bien mis en valeur (explosions multiples, bruits de tonnerre, etc.). Reste, enfin, la maniabilité du soft. Votre personnage se tourne très rapidement sur la droite ou sur la gauche. Mais il vous est impossible de le diriger lorsqu'il est en l'air, pour mieux viser son point de chute, pour orienter un tir, etc.
Côté stratégie, les concepteurs de cette partie ont, avant tout, misé sur la coordination des mouvements, des actions, plutôt que sur l'action pure et dure. Pour chaque vague d'ennemis, une seule stratégie permet de détruire l'adversaire sans perdre un seul point de vie. Il faut soit découvrir le bon emplacement face à l'ennemi (notamment dans le cas des redoutables gardiens de fin de niveau), soit adopter une trajectoire minutée avec le plus grand soin.
Beaucoup de plates-formes et d'élévateurs vous obligeront ainsi à une partie de « joystick-précision » d'enfer. Personnellement, j'apprécie beaucoup ce genre de lutte, plus en fait que le tir à gogo, le tir automatique à fond les manettes. Mais certaines étapes sont bien trop faciles et répétitives, pour qui a compris la technique !
En ce qui concerne l'armement, vous possédez en début de jeu une simple mitraillette, aux munitions illimitées. Le joueur collectera ensuite une « méga bombe » puis des lasers à triples tirs.
Un arsenal assez simpliste, mais ce n'est jamais gênant. En effet, il est possible d'éliminer presque tous les ennemis avec la simple mitraillette, pour peu que l'on connaisse les réflexes de chaque créature, ses déplacements ainsi que ses points faibles.
Un atout enfin, toujours en ce qui concerne les armes, celles-ci sont toutes déclenchées au joystick. Gâchette pour la mitraillette, gâchette maintenue enfoncée pour le tir puissant, jusqu'à la « mega bombe » qui se lance soit au clavier, soit par un rapide mouvement « gauche-droite » du joystick. L'utilisation des armes est, dans l'ensemble, très maniable.
The Plague répond finalement aux deux critères suivants : simplicité et efficacité. Techniquement réussie, « intelligente » puisqu'elle ne s'appuie pas uniquement sur le tir à répétition, la partie séduira les passionnés du genre.
Une dernière remarque, le programme offre un mode Jeu continu de trois parties (merci !) et aussi la possibilité, pour le meilleur du *high score*, d'entrer le label de son joueur. Ce label sera dessiné à l'écran avec la souris, et réapparaîtra au milieu du troisième niveau du programme !

Olivier Hautefeuille

Type	*beat-them-all*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*


Look
DEMENT !
DOUBLE DRAGON
XENON
Virgin Games
DOUBLE DRAGON
XENON
100% ACTION!
edition ONE
FOUR FANTASTIC GAMES ON ONE UNIQUE COMPILATION!
Gemini Wing
SILKWORM
A CLASSIC COLLECTION OF TOP TEN SMASHES
GEMINI WING
SILKWORM
buy it now!
EDITION ONE regroupe 4 fabuleux jeux d'action : DOUBLE DRAGON, sans doute le meilleur jeu d'arts martiaux de la planète ; SILKWORM, une des plus extraordinaires conversions d'arcade jamais réalisée ; GEMINI WINGS, un shoot'em up ultra rapide et XENON, le jeu d'arcade/action qui a fait le succés des BITMAP BROTHERS.
DISPONIBLE SUR AMSTRAD 464, 6128 - ATARI ST/STE ET AMIGA
VIRGIN MASTERTRONIC - SFMI - BP 114 - 06561 VALBONNE - Tél. : (1) 43 35 06 75
GEMINI WING TECMO 1988 1989 Virgin Mastertronic Ltd Produced by THE SALES CURVE LTD for VIRGIN MASTERTRONIC LTD. Coding by IMAGITEC DESIGN • SILKWORM Programmed by Random Access Produced by The Sales Curve Ltd. 1988 TECMO LTD. 1989 VIRGIN MASTERTRONIC LTD. • XENON The Bitmap Brothers 1987-90 1990 Virgin Mastertronic Ltd. • DOUBLE DRAGON A Trade West & Melbourne House Production
Virgin GAMES

Disquettes, cassettes, cartouches, une sélection des softs qui roulent.

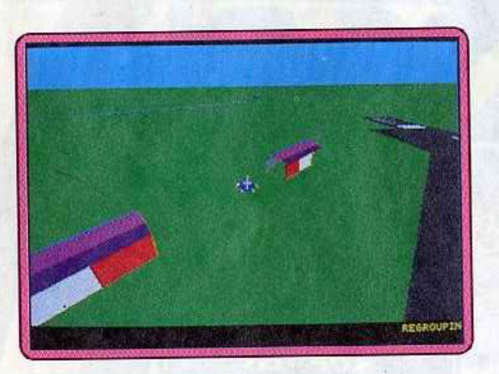
■ Blue Angels

Amiga, disquette Accolade

Après avoir connu les voluptés du combat aérien avec *Falcon* ou *Bomber*, voici les hallucinantes figures de la voltige aérienne qui sont désormais à votre portée. Ce logiciel se propose en effet de faire de vous un membre de la plus fameuse escadrille acrobatique d'aviateurs américains : les *Blues Angels*. Aux commandes de votre F/A-18, vous devez effectuer avec les membres de votre escadrille, les figures acrobatiques, les plus audacieuses possibles. Les *Diamond Rolls* et autres fleurs de lis n'auront désormais plus de secrets pour vous.

Pour vous préparer à l'exhibition aérienne, vous disposez d'un simulateur de vol qui permet d'acquérir les bons réflexes et une représentation spatiale adéquate. Les graphismes sont en 3D surfaces pleines, mais la gestion des nombreux avions et d'objets au sol est au détriment de la vitesse d'animation saccadée par moment. Malgré tout, la simulation est prenante, surtout grâce aux multiples modes de visualisation de l'escadrille. Il est dommage que les auteurs n'aient pas introduit un mode pour ordinateur en réseau afin de faire des figures acrobatiques entre copains.

Eric Caberia



Type	simulation
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

★ Chase HQ

Console Sega, cartouche Taito

Tout le monde connaît le principe de ce succès d'arcade, dans lequel vous poursuivez de dangereux criminels au volant d'une voiture de police. Pour son premier programme sur cette console, Taito a particulièrement soigné cette conversion. *Battle Outrun* (un clône de *Chase HQ*) ne fait vraiment pas le poids à côté, surtout en ce qui concerne la rapidité de l'animation. Emportés par la vitesse, il n'est pas toujours facile de percuter l'autre véhicule, mais on y arrive grâce aux commandes aussi souples que précises. Incontournable.

Alain Huyghues-Lacour

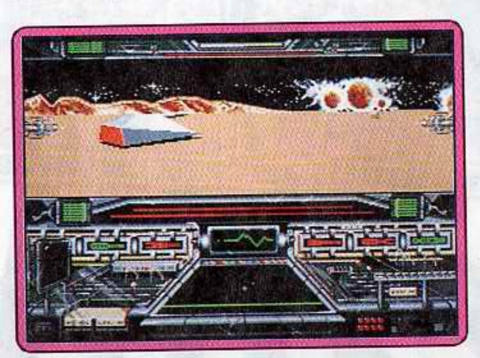


Type	arcade
Intérêt	17
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	D

★ Dark Sat

Atari ST, disquette Loriciel

La planète Xerus est la proie d'un redoutable envahisseur. Tous ses habitants se sont réfugiés dans des bases souterraines où ils attendent votre aide. Dans un engin blindé, armé de lasers, boucliers énergétiques et missiles, vous allez repérer ces bases sur la carte, puis vous y rendre en détruisant, au passage, le plus grand nombre de vaisseaux ennemis.



Dark Sat est simple. Le maniement du blindé ne compte que les marches avant et arrière et le contrôle de la direction. A cela s'ajoutent le choix des armes ainsi que le repérage radar de l'ennemi. La stratégie concerne la reconnaissance des ennemis (certains sont plus puissants que d'autres, il vaut mieux les contourner que les attaquer...) et la collecte d'énergie et d'armes dans les bases.

Face à cette simplicité stratégique, l'action n'offre guère plus de richesse. Le décor est élementaire et seule la représentation 3D des adversaires mérite votre attention. Le dosage de la difficulté passe par le choix de vos ennemis. Le joueur peut en effet combattre jusqu'à quatre espèces d'envahisseurs, de plus en plus puissants. Moyen à tous les niveaux, qu'il s'agisse des graphismes, des bruitages ou de l'intérêt du jeu, ce soft n'atteint pas le rang des « incontournables ». A voir si l'on aime vraiment les jeux de combat 3D simple et faciles à prendre en main (notice en français).

Olivier Hautefeuille

Type	action 3D/stratégie
Intérêt	12
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	B

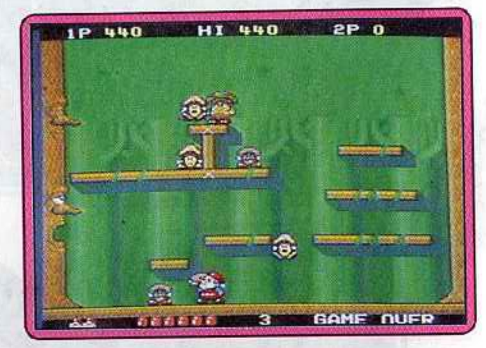
★ Dondokodon

PC Engine, carte Taito

Armé d'un lourd marteau, vous devez vous débarrasser des champignons qui vous agressent sans relâche. Vous les assommez avant de les projeter à travers l'écran, sans oublier de ramasser les nombreux bonus qui apparaissent régulièrement. Il est possible de jouer à deux.

Pour réaliser ce jeu de tableaux, Taito s'est inspiré de *Bubble Bobble*, un de ses grands succès d'arcade. Chaque nouveau tableau pose des problèmes différents, ce qui relance bien l'intérêt de jeu et l'action est très rapide. Ce n'est pas le type qui plaît à tout le monde, mais les fans de *Bubble Bobble* seront ravis.

Alain Huyghues-Lacour



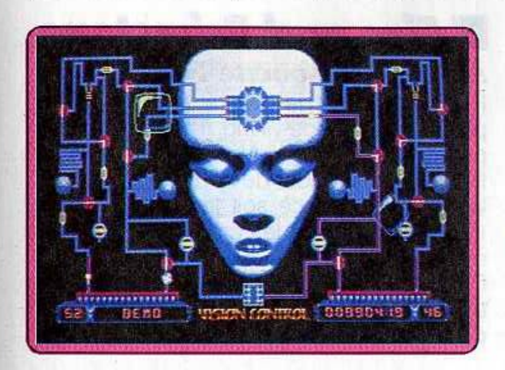
Type	action
Intérêt	14
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	D

Le signe ★ indique que ce logiciel a été testé sur une autre version dans la rubrique *Hit* d'un précédent numéro.

Extase

Atari ST, disquette Cryo

Vous devez bricoler un circuit électrique de manière à réactiver les fonctions vitales d'un androide. Mais il faut faire vite, car vous êtes en compétition avec un autre joueur, ou bien avec l'ordinateur. Actionnez les aiguillages, changez les fusibles et détruisez les virus : bonjour le stress !
Ce jeu à un inconvénient : le principe est délicat à assimiler. Mais cela en vaut la peine, car c'est un jeu très prenant, moins

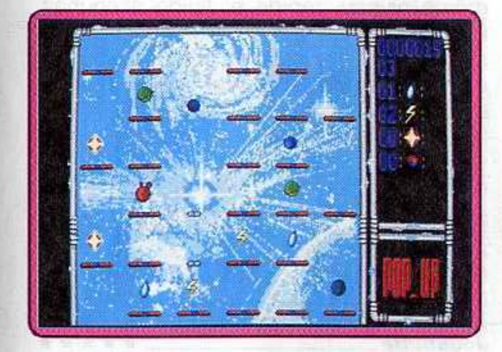


complexe qu'il ne le paraît. Un programme très original qui fait autant appel à la réflexion qu'aux réflexes.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*réflexion/action*
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★★
Prix	C

Pop Up



PC CGA, EGA, disquette Infogrames

Pop Up est une petite boule qui saute sur des plates- formes. Si l'on pousse le joystick à gauche, elle bondit sur le côté. Une pression sur la gâchette déclenche en plus un saut plus vigoureux qui permet d'atteindre des plates-formes surélevées. Le but de votre mission est de collecter divers éléments disposés sur un labyrinthe d'échelles. Mais il faut aussi prendre garde aux éléments spéciaux, plates-formes qui se détruisent après un rebond, mur qui détourne la balle, zones mortelles ou adversaires... Très simple dans son maniement, *Pop Up* fait tout autant appel aux réflexes qu'à la logique. Pour chaque tableau, seul un itinéraire précis et bien pensé vous mènera à l'étape suivante. Graphismes simples mais colorés, bruitages bipiens, animation correcte, voici un bon petit jeu d'action/réflexion qui se double en plus d'un éditeur de tableau. Sympa, plus original que bon nombre de ses confrères, *Pop Up* n'est pourtant pas le *Skweek* du siècle ! A voir si l'on a les moyens.

Olivier Hautefeuille

Type	*action/réflexion*
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★
Prix	B

Colossus Chess X

PC CGA, EGA, disquette CDS

Voici sans aucun doute l'un des meilleurs simulateurs d'échecs disponibles à ce jour sur *PC. Colossus Chess X* allie un nombre d'options très étendu à une puissance de jeu qu'apprécieront les joueurs de haut niveau. Le confort d'utilisation de ce programme passe par la sélection de la vision du damier (2D/3D), le choix entre quatre types de pièces, cinq langues différentes et bien sûr la richesse de ses menus déroulants. Jeu en aveugle, retour en arrière, problèmes spéciaux, etc..., difficile de mettre en échec *Colossus Chess X*. J'ai personnellement regretté que le soft ne soit pas développé en VGA et que l'utilisation



de la souris mette en évidence quelques bugs (bouton gauche inactif ?!). A noter enfin que ce soft est accompagné d'une notice très claire rédigée en français. Un très bon investissement (voir test des versions *ST et Amiga* dans le n° 69 et surtout le Challenge dans le n° 64.

Olivier Hautefeuille

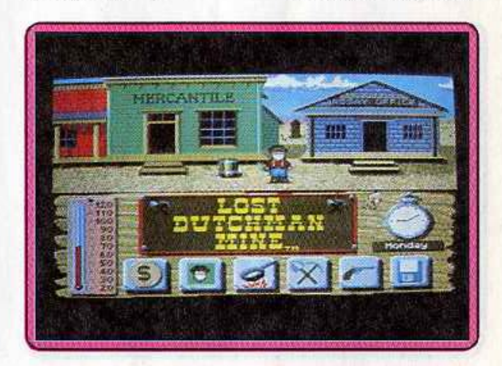
Type	*échecs*
Intérêt	17
Graphisme	★★★
Animation	–
Bruitages	★★
Prix	D

Lost Dutchman Mine

Amiga, disquette Magnetic Images

Lost Dutchman Mine vous invite à partager les joies et les vicissitudes d'un chercheur d'or. Vous devrez apprendre à gérer nourriture et boisson, et acquérir dans un premier temps le matériel nécessaire pour pêcher et tamiser l'or. Avec l'argent gagné, il sera possible d'acheter des mules et de compléter votre équipement pour aller explorer les mines à la recherche des cartes du trésor perdu.
L'intérêt principal de ce jeu tient à la variété du scénario et à la gestion rigoureuse indispensable pour gagner. Les différents événements extérieurs (attaque des Indiens ou des bandits, redoutable partie de poker contre le joueur du saloon) et l'aspect aventure à la recherche des cartes en font un jeu prenant dont il est difficile de se détacher. La réalisation d'ensemble, sans être exceptionnelle, reste cependant agréable.

Jacques Harbonn



Type	*stratégie/aventure/action*
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	★★★★★C

Ghostbusters

Megadrive, cartouche Sega

Fantômes, ectoplasmes et succubes se répandent une fois de plus dans New York, qui appelle-t-on ? SOS Fantômes bien sûr. Sélectionnez le *ghostbuster* de votre choix et partez nettoyer l'une des maisons hantées. Vous pouvez opérer dans l'ordre qui vous convient, mais il est préférable d'attendre de posséder les meilleurs équipement avant de vous attaquer aux immeubles les plus dangereux.
Ce quatrième jeu inspiré par les *Ghostsbusters* est de loin le meilleur. Mi-shoot-them-up, mi-jeu de plates-formes, *Ghostbusters* séduit par son humour délirant et par la qualité de sa réalisation. Les différents immeubles sont très vastes et ils vous réservent bien des surprises : tantôt un énorme bras surgit d'un mur pour vous



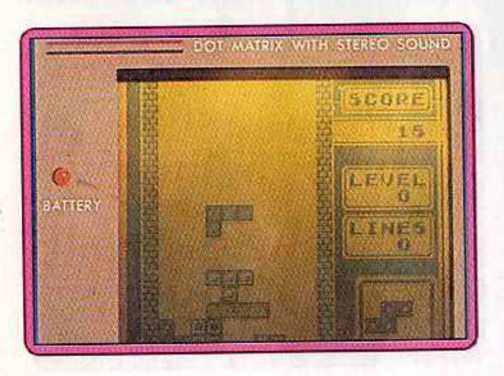
frapper, tantôt le géant marshmallow vous surveille depuis une fenêtre. Un régal.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**action**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**D**

Tetris

Game Boy, cartouche Nintendo



Tetris est le type de programme qui se prête bien à une conversion sur console portable. L'absence de couleurs ne pose pas de problème dans le cas de ce jeu qui ne prétend aucunement être spectaculaire. Cette version comporte les variantes avec handicap (des pièces disposées plus ou moins haut dès le début du jeu) ainsi que différents niveaux de difficulté. Ce grand classique dont on ne se lasse pas justifierait à lui seul l'achat d'un *Game Boy* et nul doute qu'il fera bientôt son apparition dans les transports en commun. A consommer avec modération... si possible !

Alain Huyghues-Lacour

Type	**action/réflexion**
Intérêt	**19**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**B**

Turrican

CPC, disquette Rainbow Arts

Dans ce jeu qui s'inspire de *Metroid* sur *Nintendo*, vous devez explorer de vastes secteurs truffés de pièges et peuplés de nombreux agresseurs. Heureusement, vous disposez de toute une panoplie d'armes et vous pouvez même vous transformer en toupie pour affronter les moments difficiles.

Après l'excellente version sur *Amiga*, on pouvait penser que ce jeu perdrait beaucoup de son intérêt sur *CPC*. Mais ce jeu de plates-formes/shoot-them-up est une réussite totale, tant en ce qui concerne l'intérêt de jeu que la réalisation. On savait que les programmeurs de Rainbow Arts étaient très forts sur *Amiga*, mais on a la



surprise de découvrir qu'ils sont aussi à l'aise sur *CPC*. *Turrican* figure parmi les plus grands jeux d'action sur *CPC*.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**plates-formes**
Intérêt	**17**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	**B**

Done Sport



NEC Coregrafx, carte Naxat

Ce soft s'inspire du traditionnel jeu de balle au prisonnier. Sous divers cieux, deux équipes cherchent à « décimer » l'autre camp. Pour cela, un seul moyen : toucher les personnages adverses avec un ballon. La possibilité d'intercepter la balle (attention au timing !), de faire des passes et la présence de co-équipiers sur les ailes permettent d'effectuer des combinaisons stratégiques. Des shoots fulgurants sont également au programme. Rapide, jouable et doté d'une réalisation typiquement japonaise, *Done Sport* est un logiciel très accrocheur. Les parties sont délirantes, surtout à deux. Je regretterais simplement que ce soft soit moins riche et donc d'une durée de vie moindre que d'autres simulation sportives sur NEC.

Olivier Scamps

Type	**simulation sportive**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**D**

Fire and Brimstone

Atari ST, disquette Firebird

Hela, la déesse des morts, étend son emprise sur le monde viking. Thor a été choisi pour traverser les neuf mondes et rejoindre Hela. Bien entendu, de nombreux dangers le guettent, que ce soit les pièges divers (feu, précipice) ou les créatures envoyées à sa rencontre.

D'emblée ce logiciel surprend agréablement par la qualité des graphismes, et des décors en particulier. L'animation est du



même niveau, rapide et fluide à souhait. Les bruitages aussi sont bien choisis. Mais surtout, ce qui captive, c'est l'inclusion d'une dimension stratégique mêlée d'aventure. Les nombreuses astuces qu'il faut découvrir parmi les tableaux renouvellent l'intérêt de cet excellent jeu (notice en français).

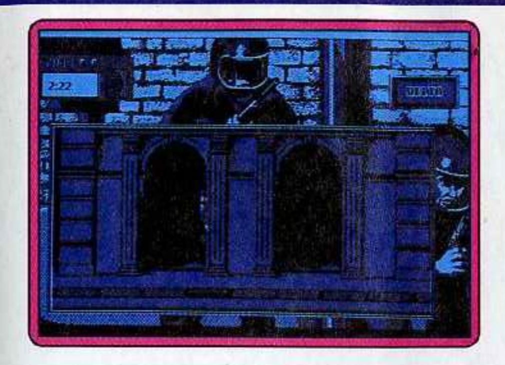
Jacques Harbonn

Type	**arcade/aventure**
Intérêt	**17**
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Jouabilité	★★★★★
Prix	**C**

Hostage

Macintosh, disquette Infogrames

C'est avec joie qu'on accueille sur *Mac* cette simulation guerrière qui connut un beau succès en son temps. Des terroristes ont pris les occupants d'une ambassade en otage. En tant que commandant du G.I.G.N., vous devez poster vos tireurs d'élite puis diriger l'assaut. Les gra-



phismes, visiblement transcodés, sont compensés par des animations réalistes et des bruitages correct. Mélangeant agréablement action et stratégie, *Hostage* est un bon jeu qui n'a absolument pas vieilli.

Olivier Scamps

Type _____ *simulation*
Intérêt _____ *15*
Graphisme _____ ★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★
Prix _____ *C*

Hurricane

Megadrive, cartouche Sega

Aux commandes d'un avion de chasse, vous survolez les lignes ennemies en affrontant des chars et d'énormes engins de guerre. L'originalité de ce shoot-them-up à scrolling vertical repose sur la possibilité de faire intervenir, de temps à autre, une escadrille de soutien qui vous procure une redoutable puissance de feu. Ce jeu d'arcade de Toaplan présente bien des similitudes avec *Tiger Heli*, mais l'idée de l'es-



cadrille de soutien apporte un « plus » intéressant. Les avions piquent vers le sol lorsqu'ils sont touchés, et vous les voyez disparaître l'un après l'autre, mais avec un peu de chance l'un d'eux vous accompagnera peut-être un bon bout de chemin. *Hurricane* vaut le détour.

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ *arcade*
Intérêt _____ *14*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★★
Prix _____ *D*

★ Last Ninja II

Amiga, disquette System 3

Après une très longue attente, ce Tilt d'or 89 du meilleur jeu d'arcade/aventure arrive enfin sur 16 bits. Pour retrouver le shogun au cœur de New York, il vous faudra livrer de nombreux combats et faire marcher vos méninges. Il est indispensable de fouiller soigneusement chaque recoin, car le moindre oubli serait fatal. *Last ninja II* est un jeu aussi difficile que prenant, dont vous ne viendrez pas à bout facilement. La ver-



sion 16 bits présente la même construction que les versions précédente, avec des graphismes très agréables. Dommage que le bruitages soient aussi pauvres. Pour ceux qui coinceraient en cours de route rappelons que la solution est parue dans le n° 65 de *Tilt*.

Alain Huyghues-Lacour

Type _____ *arcade/aventure*
Intérêt _____ *17*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★
Bruitages _____ ★★★
Prix _____ *C*

Dragon's Lair

Atari ST et STE, disquette Ready Soft

Vous incarnez Dirk, le vaillant chevalier. La princesse Daphné a été enlevée par le dragon. Frayez-vous un chemin à travers les nombreux pièges et adversaires dans le château et les souterrains pour combattre enfin le redoutable dragon.

Cette adaptation tardive de *Dragon's Lair* sur *Atari ST* a bénéficié des améliorations apportées à *Space Ace*.Le chargement est



nettement plus rapide, le jeu ne tient « que » sur quatre disquettes et le doublement inutile de chaque scène a été supprimé. On se laisse toujours prendre à la magie des graphismes, de l'animation et des bruitages, mais *Dragon's Lair* n'est vraiment pas un jeu (notice en français).

Jacques Harbonn

Type _____ *action*
Intérêt _____ *13*
Graphisme _____ ★★★★★★
Animation _____ ★★★★★★
Bruitages _____ ★★★★★
Prix _____ *E*

World Championship Soccer

Megadrive, cartouche Sega

Vous pouvez livrer un simple match contre l'ordinateur ou un autre joueur, ou bien participer à la Coupe du monde. Le terrain, représenté de dessus, défile en scrolling multidirectionnel et vous disposez d'un scanner indiquant la position des joueurs. Moins rapide que *Kick Off*, mais avec des



sprites de grande taille, *World Championship Soccer* est un programme très ludique. C'est un foot d'arcade qui ne prétend pas rivaliser en réalisme avec des simulations comme *Kick Off*. Vous pouvez jouer agressivement sans risquer un carton jaune, car l'arbitre est très indulgent. La jouabilité est excellente et on appréciera la progression de difficulté lors des matchs de Coupe du monde. Elite prépare des conversions de ce programme sur micro.

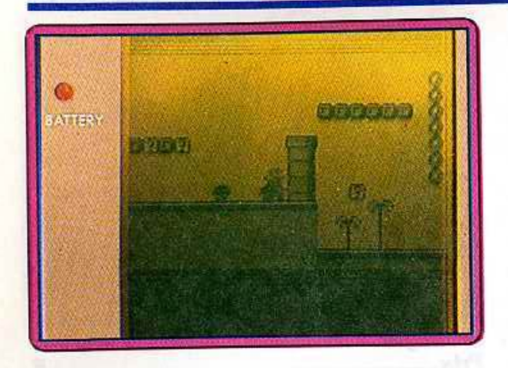
Alain Huyghues-Lacour

Type _____ *simulation sportive*
Intérêt _____ *15*
Graphisme _____ ★★★★★
Animation _____ ★★★★★
Bruitages _____ ★★★
Prix _____ *D*

★ Super Marioland

Game Boy, cartouche Nintendo

Cette nouvelle aventure de Mario commence en Egypte, où vous explorez une pyramide, et elle se poursuit à travers le monde. Dans cette version, on retrouve tous les ingrédients qui ont fait le succès



de la série : bonus, salles cachées et passages secrets. Le plus célèbre héros de Nintendo se devait d'être présent pour le lancement du *Game Boy*. La plutart des niveaux s'inspirent largement de *Super Mario Bros*, mais il y a également d'intéressantes innovations, comme les séquences shoot-them-up dans lesquelles Mario pilote un avion ou un sous-marin. On se prend tout de suite au jeu et une fois de plus, on sera séduit par la souplesse et la précision des commandes. Indispensable.
Alain Huyghues-Lacour

Type	*plates-formes*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*

Skidz

Atari ST, disquette Gremlin

Sur votre skateboard ou votre vélo-cross, vous allez tenter de nettoyer la ville en ramassant les différents détritus pour les dé-



poser dans une poubelle. Il faudra aussi éviter les obstacles divers (animaux, passants, boue, plaque d'égoût, etc.) et ramasser l'argent pour vous payer réparations et équipements complémentaires, des montres ou des pommes pour limiter votre perte d'énergie. Les tremplins vous permettront de franchir certains obstacles et même de gagner de l'argent si vous exécutez une acrobatie en vol. Six niveaux vous attendent et vous pouvez vous familiariser avec le maniement de votre engin dans une course amicale. Ce jeu sans problème est très varié et assez prenant. On ne cesse d'accélérer, freiner, changer de direction tout en recherchant le meilleur moyen de passer au milieu des nombreux obstacles. La possibilité de choisir son mode de locomotion (chacun d'eux ayant ses avantages et ses inconvénients) ainsi que les magasins où l'on améliore les capacités de l'engin enrichissent le jeu. La progression de difficulté des niveaux est bien étudiée et ceux-ci sont assez variés. La réalisation est d'un bon niveau (notice en français).
Jacques Harbonn

Type	*action*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*

Super Hang On

Megadrive, cartouche Sega

Ce célèbre jeu d'arcade de Sega vous propose de participer à des courses de motos à travers le monde. Il ne s'agit pas d'une simulation mais d'un programme specta-



culaire, riche en émotions fortes. Il faut terminer chaque secteur dans un temps donné, mais n'abusez pas du turbo sous peine de quitter la route.
La première course de motos sur *Megadrive* est une réussite. Les versions *ST* et *Amiga* étaient excellentes, mais celle-ci est encore meilleure. La jouabilité est parfaite, dommage que la version française ait perdu au niveau de la vitesse. Indispensable.
Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*D*

Klax

Amiga, disquette Domark

Après avoir fait un malheur en salle d'arcade, *Klax* fait son apparition sur *Amiga* (version *ST* dans le *Tilt* n° 78). Le but du jeu est très simple. Des briques de différentes couleurs s'acheminent vers vous sur un tapis roulant. Vous devez les récupérer à



temps et les placer dans cinq « casiers » pour réaliser des assemblages verticaux, horizontaux ou diagonaux de même couleur. Sous cette apparente simplicité se cache en réalité un jeu captivant, dans la lignée de *Tetris*. La possibilité de rejeter temporairement une brique ainsi que les briques jokers enrichissent encore le jeu. De même, le fait de pouvoir commencer à un niveau variable est excellent. Cette version *Amiga* corrige les défauts de couleurs de la version *ST*. De plus, la bande sonore est mieux rendue et surtout beaucoup plus riche. Elle est un peu plus rapide et donc plus difficile. Un grand jeu de stratégie (notice en français).
Jacques Harbonn

Type	*stratégie/action*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	*B*

Truxton

Megadrive, cartouche Sega



Une fois de plus vous allez casser de l'alien, aux commandes de votre vaisseau spatial. En cours de mission, vous ramassez des icônes de couleur correspondant à différentes armes très efficaces, qui ne seront pas de trop pour vaincre les monstrueux engins de guerre ennemis. Cette conversion d'un shoot-them-up à scrolling vertical de Toaplan n'est guère originale, mais elle n'en est pas moins efficace. Ça bouge vite et la présence de trois niveaux de difficulté rend ce programme accessible à tous. La réalisation est excellente, mais on regrettera l'absence de plein

BETRAYAL

Votre père a été assassiné

Vos paysans s'insurgent

et votre femme est partie avec votre meilleur ami, le frère du Roi:

C'est peut être la meilleure nouvelle que vous ayez eue depuis pas mal de temps!

Betrayal.

De Rainbird.

Un enchevêtrement d'intrigues très compliquées - d'où la loyauté est exclue.

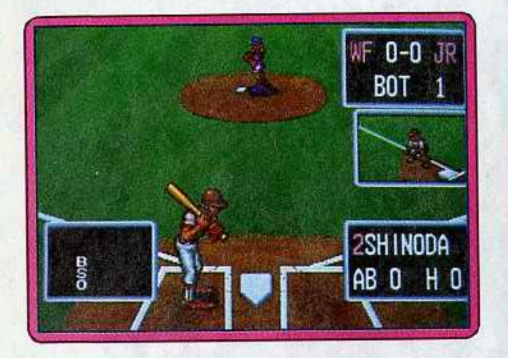


MAITRES DE LA STRATEGIE

écran, ce qui est assez rare sur cette console. Un programme pour les fous de la gâchette. Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade
Intérêt	14
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

ROM ROM Stadium



CD ROM NEC, CD NCS

NCS nous livre le premier jeu sportif sur CD. La phase de sélection est en japonais mais on finit, à force de tâtonnements, par comprendre de quoi il en retourne. Dans un contexte graphique (3D pour les lancers, aérien pour le reste), le programme reprend les principaux éléments de ce sport. *Stadium* est un logiciel agréable mais il sous-exploite complètement le CD ROM. A l'exception des bruitages et de quelques graphismes intermédiaires, *Power League Baseball* (qui est pourtant un soft sur cartouche) lui est en effet supérieur. Difficile dans ces conditions de ne pas préférer attendre le jeu de base-ball utilisant les 540 Mo de ce périphérique. Olivier Scamps

Type	simulation sportive
Intérêt	10
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	E

PGA Tour Golf

PC tous écrans, disquette électronic Arts

La ludothèque *PC* compte déjà bon nombre de simulateurs de golf. Qu'apporte de plus ce nouveau programme ? Pas suffisamment d'éléments à mon sens pour vous faire quitter votre ancien golf préféré. En revanche *PGA* est un très bon investissement pour qui ne possède aucun simulateur. Inutile de revenir sur la mise en place graphique du jeu, de bonne qualité mais classique. On notera simplement que de nombreuses vues aériennes ou 3D facilitent la compréhension du terrain de jeu. Manié à la souris, au joystick ou au clavier, *PGA* profite de quelques « plus ». Des coups spéciaux apparaissent par exemple dans les menus déroulants, qui vous permettront de sortir votre balle du sable, de jouer le « coup coché », etc... Autant de techniques de pros expliquées avec soin par la notice très complète qui accompagne le logiciel. Graphiquement, ce golf est très convenable, même si le mode VGA ressemble comme deux gouttes d'eau au mode EGA, sur la version testée (bug ou réalité ?). Les animations sont



belles et réalistes. Les bruitages « bipiens » du *PC* se doublent enfin d'une musique de qualité moyenne compatible avec les cartes sonores. En conclusion, un bon golf si votre ludothèque n'en compte pas (notice française). Olivier Hautefeuille

Type	simulateur de golf
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	C

Psycho Chaser

Nec Coregrafx, carte Naxat

Vous aimez les shoot-up qui cognent ? Alors *Psycho Chaser* est fait pour vous. Sur un scrolling vertical, un robot règle ses comptes avec une floppée d'ennemis qui déboulent de partout. Il dispose, dès le début, de plusieurs armes, sélectionables à volonté et peut acquérir divers équipements supplémentaires dont de très efficaces batteries de missiles. Rapide et bien réalisé, *Psycho Chaser* est un logiciel très



plaisant. Le seul reproche qu'on peut lui faire, réside dans son manque d'originalité. Mais les passionnés du genre qui, comme moi, ont épuisé les joies de *Gunhed* ou de *Tiger Heli*, se feront un plaisir de retourner au charbon. Olivier Scamps

Type	shoot-them-up
Intérêt	13
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	D

Power Drift

PC CGA, EGA, disquette Activision

Après ses versions *ST* et *Amiga*, *Power Drift* ne mérite pas votre attention. Cette fameuse course de buggies issue des salles d'arcade compte beaucoup de défauts. Graphiquement, les modes EGA ou MCGA offrent des graphismes confus. Un exemple, le sol de la piste est un enchevêtrement de pixels à vous donner mal à la tête. Côté animation, la rapidité du jeu est agréable, même si la gestion des collisions



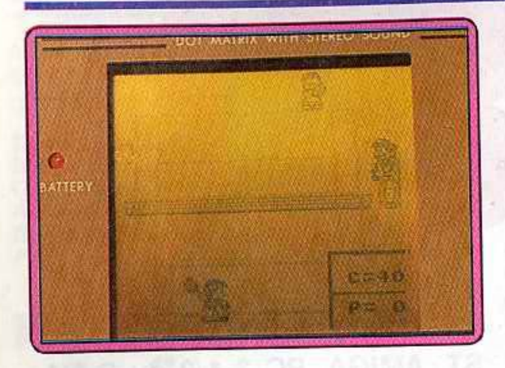
est peu claire. Le maniement de votre voiture laisse lui aussi à désirer. Le joystick est difficile à utiliser (pas de centrage) et les accélérations et freinages sont trop brusques pour que l'on puisse vraiment négocier un virage. Ajoutez à cela des bruitages simplistes, une musique qui, malgré sa compatibilité avec la carte Ad-Lib, ne mérite pas le détout... Voici une conversion arcade que je n'achèterais pas. Olivier Hautefeuille

Type	course de buggies
Intérêt	7
Graphisme	★★
Animation	★★★
Bruitages	★★
Prix	B

Tennis

Game Boy, cartouche Nintendo

Ce tennis très ludique vous permet d'affronter l'ordinateur, ou de jouer à deux en connectant deux *Game Boys*. Si vous jouez seul, vous avez le choix entre quatre niveaux de difficulté, dont le plus élevé est



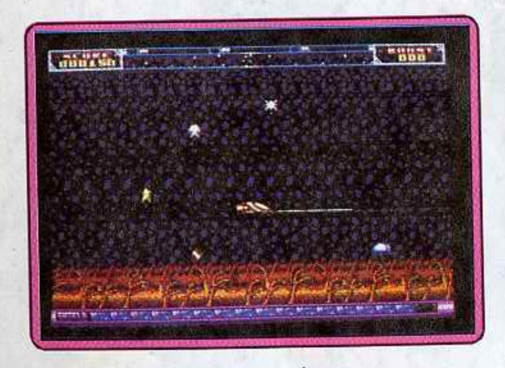
particulièrement rapide. Très proche du *World Court* sur *PC Engine*, ce programme vous offre un bon choix de coups.
Pour sa première simulation sportive sur *Game Boy*, Nintendo a bien fait les choses. L'ordinateur est un adversaire redoutable, mais la jouabilité est excellente, ce qui vous permettra de le vaincre si vous vous accrochez. Mais le plus agréable reste encore de jouer à deux, ce qui donne de passionnantes parties. Un hit.
Alain Huyghues-Lacour

Type	**simutation sportive**
Intérêt	**17**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**B**

Anarchy

Atari ST
Disquette Psygnosis

Classique mais passionnant si l'on est un féru du shoot-them-up, voici ce que l'on peut dire d'*Anarchy*. Le but de cette mis-



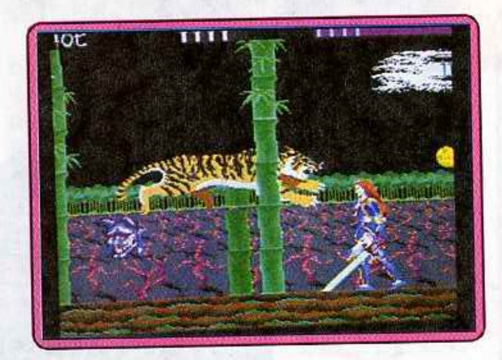
sion consiste à protéger des bases terriennes et à détruire du même coup tous les aliens qui défilent dans le radar, puis dans le ciel de votre terrain d'action. Le scrolling vertical d'*Anarchy* est très fluide, l'animation souple et rapide, la bande son convaincante. Côté jouabilité, la réponse au joystick est d'une précision étonnante. Votre vaisseau peut changer de direction en un clin d'œil, mais il doit aussi lutter contre une inertie très réaliste. Toutes ces qualités graphiques séduiront les passionnés du genre. En contrepartie, le manque d'originalité du scénario et de la réalisation ne permettent pas à *Anarchy* d'atteindre le rang des hits. Bien sûr, on collecte ici des armes de plus en plus puissantes et l'évolution de la difficulté du jeu est assez bien dosée. Pour le reste, je le disais plus haut du classique, du très classique !
Olivier Hautefeuille.

Type	**shoot-them-up**
Intérêt	**13**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	**B**

Equinox warrior

NEC Coregrafx, carte Namcot

Le Guerrier de l'équinoxe brave mille dangers pour traverser le Japon médiéval. Franchement, ce jeu est l'un des plus mauvais qu'il m'ait été donné de voir sur console NEC. A l'action totalement inintéressante (le niveau zéro du beat-them-up), s'ajoute en effet une réalisation très inégale. Malgré quelques moments de bra-



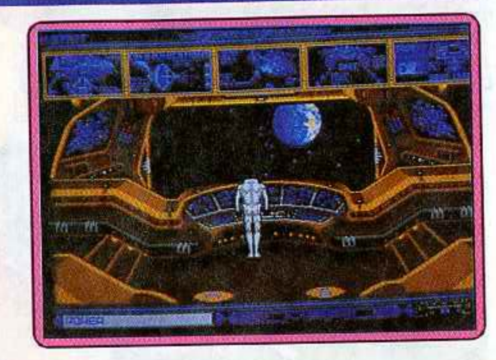
voure (scrolling en parallaxe sur trois plans, énormes sprites et digitalisations vocales très réussies), *Equinoxe* est tout simplement laid. L'animation des personnages manque tellement de réalisme qu'on croit à une caricature, les couleurs sont hideuses et le tout a une fâcheuse tendance à clignoter. A oublier. Olivier Scamps

Type	**beat-them-up**
Intérêt	**5**
Graphisme	★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★★★★
Prix	**D**

Starblade

Amiga, Silmarils

Les Céphalhydres doivent être détruits pour le salut de la civilisation terrienne. Votre mission consiste à explorer toutes les planètes de la galaxie à la recherche de plusieurs disquettes qui contiennent les coordonnées de la planète ennemie.
Ce nouveau programme de Silmarils est très réussi et l'on prend grand plaisir à parcourir l'espace aux commandes d'un im-

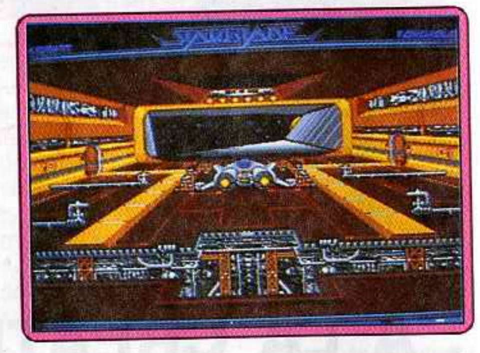


mense vaisseau. Il faut veiller au bon fonctionnement de l'appareil, combattre des aliens sur des planètes inconnues, faire du commerce et bien d'autres choses encore. C'est l'un des meilleurs jeux d'aventure / action de Silmarils, mais on peut regretter que son principe soit pratiquement identique à celui du *Fétiche maya* ou de *Colorado*. La recette est excellente, mais Silmarils devrait faire l'effort de se renouveler un peu. Alain Huyghues-Lacour

Type	**aventure / action**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**

Version Atari ST

Cette adaptation sur *Atari ST* de *Starblade* est d'un excellent niveau. Les graphismes sont bons (malgré le choix des couleurs), l'animation fluide et les bruitages bien rendus. A noter que la disquette est en double face et le chargement assez long.
Jacques Harbonn



Type	**arcade**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**

Version PC EGA CGA

Starblade a le mérite de manier plusieurs genres ludiques, l'action pour les combats, la stratégie pour l'exploration, le commerce ou le pilotage intersidéral, etc. Sur *PC*, la réalisation est bonne. Les sprites sont animés avec souplesse et la gestion clavier ▶

2 PRODUITS INDISPENSABLES

OFFRE SPECIALE



PAPER CLIP

(Fini les torticolis !)

59 F TTC

NOUVEAU !



OFFRE SPECIALE

TOUTES VOS DISQUETTES ACCESSIBLES SANS MANIPULATION

39 F TTC

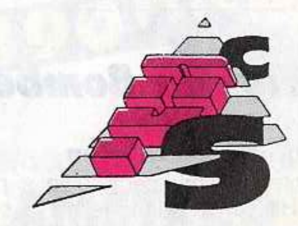
JOYSTICK (2 boutons pour Atari, Commodore)	63,50 F TTC
SPEEDKING (2 boutons pour PC, Apple)	149 F TTC
JOYSTICK (4 boutons pour Atari, Commodore, Amstrad, Amiga)	149 F TTC

AGENCE SPOUT

BON DE COMMANDE

Adressez ce bon accompagné de votre règlement à l'adresse ci-contre en précisant vos noms et adresse

Quantité	Désignation	Montant
☐ Demande de documentation sur :	Montant total du port :	
	Montant total TTC :	



PC/S 18 - 5, rue J.-F. Lépine
75018 Paris
Tél. : 42.05.96.66 - Fax : 42.45.97.60
(Métro La Chapelle -
Du lundi au samedi de 10 h à 19 h)
PAIEMENT PAR CARTE BLEUE ACCEPTE

FORFAIT PORT JUSQU'A 7 KG - 50 F - AU-DESSUS DE 200 DISQUETTES NOUS CONSULTER

est bien pensée. L'utilisation désormais classique des icônes assouplit encore la tâche du joueur.
Les décors et l'orientation 3D des différents lieux sont intéressants. Bref, un bon soft, varié et riche, qui séduira les amateurs d'action qui ne dédaignent pas la réflexion (notice en français). Olivier Hautefeuille

Type	★★★★★
Intérêt	★★★★★
Graphisme	★★★★
Animation	★★
Bruitages	C

Whip Rush

Megadrive, cartouche Sega

Scénario de guerre spatiale pour ce shoot-them-up classique mais très réussi. Sur un scrolling tantôt horizontal tantôt vertical, votre pilote doit traverser des niveaux infestés de vaisseaux ennemis. Des armements supplémentaires renforceront évidemment la puissance de son appareil et l'aideront à passer les monstres de fin de niveau. L'action infernale s'appuie sur une



excellente réalisation. Graphismes, animations et bruitages font vraiment honneur à la machine. *Whip Rush* est un bon programme que j'ai d'autant plus apprécié que la *Megadrive* n'est pas encore saturée de ce type de jeu.

Olivier Scamps

Type	shoot-them-up
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★★
Prix	D

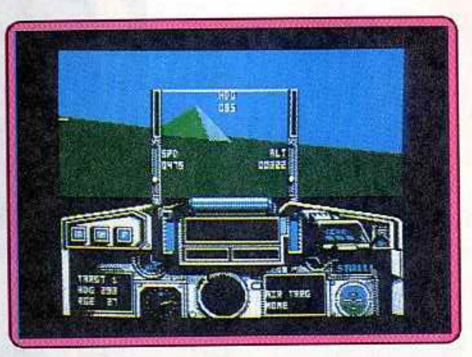
Fighter Bomber

Amstrad CPC, disquette Activision

Adapter un simulateur de vol si performant (Cf. Hit sur *PC* dans le n° 75 de *Tilt*) sur *Amstrad CPC*, l'aventure n'était pas évidente. Le résultat est pourtant réussi. Si certaines options sont bien entendu absentes de la version *CPC*, le réalisme des graphismes et de l'animation ne décevra en rien le pilote.

D'autre part, les concepteurs du soft ont conservé au menu les multiples vues de la version d'origine ainsi que la stratégie sur carte qui précède chaque mission.
Pour votre ludothèque *CPC, Fighter Bomber* s'inscrit d'ores et déjà comme le simulateur indispensable des amateurs du genre. A noter une notice très complète et rédigée en français. On attend avec impatience le *Fighter Bomber Advanced*, soft qui rajoute une quinzaine de missions au menu stratégie, et qui est déjà disponible sur *PC* et *Atari ST*.

Olivier Hautefeuille

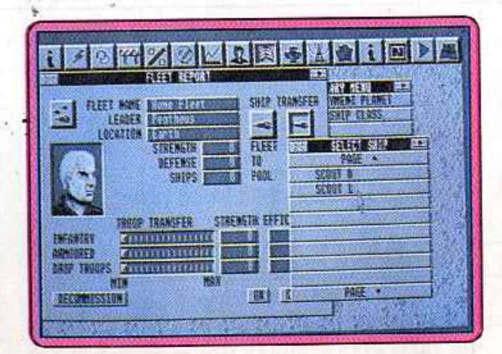


Type	simulateur de vol et combat aérien
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★
Prix	B

Imperium

Atari ST, disquette Electronic Arts

Imperium est un wargame qui ne développe presque aucun graphisme. Le jeu s'ouvre sur une suite de menus. Sélectionnés à la souris, chacun d'eux donne naissance à des fenêtres de travail (style Gem) que l'on peut déplacer à l'écran, ranger dans l'ordre voulu, supprimer, etc. A chaque tour de jeu, vous décidez de plusieurs manipulations, économiques (taxes, impôts, embargo), diplomatiques (alliance, espionnage, etc.) ou guerrières (constructions de vaisseaux, mise en place d'armées, attaques, par exemple). Ensuite, il faudra tenir compte de tous les rapports qui émanent de vos alliés. Très complexe de par la richesse de ses possibilités de



jeu, mais très simple aussi, tant dans les explications de la notice que dans son maniement, ce wargame futuriste peut tout autant séduire l'amateur éclairé que le néophyte. *Imperium* use, pour ses multiples fenêtres de jeu, d'un graphisme très clair. La gestion des fenêtres à la souris est plus que confortable. Réservé bien sûr aux amateurs du genre, un logiciel qui fera date (jeu en anglais, notice française).

Olivier Hautefeuille

Type	wargame futuriste
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	–
Bruitages	★★
Prix	B

World Cup Soccer

Atari ST, disquette Virgin Games

World Cup Soccer vous invite à participer au *Mondiale* en vous opposant à un ami ou à l'ordinateur. Votre équipe se compose de sept joueurs, auxquels il faut ajouter le gardien de but. Les options de départ vous



permettront de définir la durée du jeu, sa difficulté et les équipes en présence. Vous contrôlez le joueur marqué par la flèche et pouvez à tout moment permuter avec le joueur le plus proche de la balle par appui sur le bouton de tir. Si l'équipe adverse est sur le point de marquer, vous guiderez votre gardien sur une vue agrandie.
Certes le graphisme, l'animation et le scrolling du terrain sont d'un bon niveau. En revanche, les bruitages sont vraiment réduits au minimum. Mais surtout, le plaisir du jeu n'est pas vraiment au rendez-vous. Il est impossible de voir les joueurs hors de l'écran, ce qui limite beaucoup les passes et le jeu d'équipe.
De même, le contrôle du ballon est réduit à sa plus simple expression. On est bien loin du réalisme de *Kick Off 1* ou *2* ou même de la qualité d'arcade de *Microprose Soccer*.

Jacques Harbonn

Type	football
Intérêt	12
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★
Prix	B



PARIS 10e 42.06.50.50
LYON 1er 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

ATARI 520 STE

FICHE TECHNIQUE

Microprocesseur : 68000 (16/32 bits)
Mémoire vive: 512 Ko extensible à 4 Mo
Mémoire de masse: 1 lecteur 3 pouces 1/2 720 Ko
Son et Musique: Midi et son stéréo 8 bits
Résolution maxi: 640 X 400 pixels
Palette couleur: 16 parmi 4096 couleurs
Système: GEM (graphiques et souris)

JOYSTICK
+ COMPILATION
+ SAC GENERAL



3490 FTTC

AMIGA 500

FICHE TECHNIQUE

Pour les utilisateurs particuliers, Commodore a lancé l'AMIGA 500 avec lequel il conquiert leur coeur et leur portefeuille.
LA PUISSANCE D'AMIGA : le clavier de l'A500 est incorporé dans le boitier système. Ses dimensions sont les suivantes : 47 cm de large sur 6,35 cm de haut et 32 cm de profondeur. Un microprocesseur Motorola 68000 alimente le système. C'est ce même micropro-cesseur qui constitue le coeur des ordinateurs Amiga 1000 et Amiga 2000 ainsi que du Macintosh de Apple et du ST de l'Atari. L'Amiga 500 utilise également les puces spécialisées Amiga destinées à améliorer les fonctions graphiques et sonores, les fonctions d'animation et l'accès direct à la mémoire (DMA). Notamment, l'A500 utilise la version "FAT" (84 broches) de la puce personnalisée Agnés et un circuit prédiffusé (Gary) qui comporte la logique de sélection des puces et une partie du contrôleur de disquettes.
Compilation de jeux cadeau

3290 FTTC

CPC464+ ET 6128+

FICHE TECHNIQUE

CPC 464 +
PROCESSEUR: Z80A à 4 MHZ, Mémoire vive: 64 Ko. Mémoire morte: 32 Ko. Langage résident: basic. Clavier: 74 touches avec pavé numérique et bloc curseur séparés. Mémoire de masse: lecteur de cassettes. Moniteurs: monochrome GT-65 ou couleur CTM 644.

CPC 6128 +
PROCESSEUR: Z80 à 4 MHZ, Mémoire vive: 128 Ko. Mémoire morte: 48 Ko. Langage résident: basic. Clavier: 74 touches avec pavé numérique et bloc curseur séparés. Mémoire de masse: 3" - 160Ko. Moniteurs: monochrome GT-65 ou couleur CTM 644.

1 CARTOUCHE CADEAUX





CPC 464 mono+ **1890 FTTC**

EN DEMONSTRATION

CONSOLE SNK NEOGEO

3590 FTTC

CONSOLE LYNX

+ 4 jeux

1490 FTTC

CONSOLE COREGRAPH

+ 1 jeu

1490 FTTC

CONSOLE NEC SUPERGRAPH

+ 1 jeu

2490 FTTC

ETUDIANTS GENERAL VOUS PROPOSENT LES ACCESSOIRES DE LA REUSSITE

SHARP EZ 9000F

CALCULATRICE SCIENTIFIQUE,GRAPHIQUE 5120 PAS DE PROGRAMME, 8 Ko DE MEMOIRE , 194 FONCTIONS, FORMAT PORTE-FEUILLE



790 FTTC

CASIO FX 850 P

116 PROGRAMMES UTILITAIRES MATHEMATIQUES STATISTIQUES ET SCIENTIFIQUES ENSEMBLES DE FORMULES DE CONSTANTES





SHARP EL 233

CALCULATRICE SOLAIRE DE POCHE 4 OPERATIONS 8 CHIFFRES A L'AFFICHAGE, DESIGN FUTURISTE

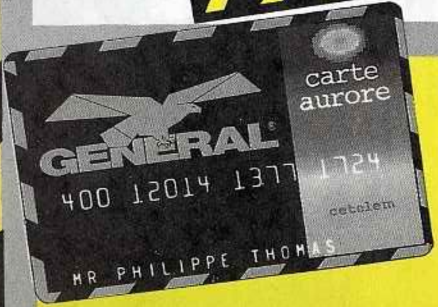


CASIO FX 8500 G



CALCULATRICE GRAPHIQUE 255 FONCTIONS, TRACEUR DE COURBES, ANALYSE DE FONCTIONS ETC... MUNIE D'UN GRAND ECRAN

790 FTTC



CARTE AURORE

Acheter à crédit sans aucune formalité ! Vous avez fait votre choix ?
Présentez simplement votre carte Aurore Générale :
Vous signez et vous repartez immédiatement avec vos achats sans avoir à verser un seul centime comptant.
La carte Aurore c'est la liberté pour vos achats chez Général.
Quand vous utilisez votre réserve, elle se reconstitue automatiquement par vos versements. Elle devient donc à nouveau disponible pour réaliser ce dont vous avez envie.
ET DE PLUS, ELLE EST GRATUITE.



PARIS 10e 42.06.50.50
LYON 1er 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

NEWS AMIGA

	F.TTC
500 CC MANAGER	NC
ADDIDAS CHAMP FOOT	249
ARMALYTE	199
ATF 2	NC
ATOMIC ROBOT KID	NC
ATOMIX	199
BACK TO THE FUTUR 2	249
BASKET MANAGER	NC
BATTLE COMMAND	NC
BATTLE MASTER	249
BEAT 2	349
BETRAYAL	249
BILLY THE KID	NC
BLADE WARRIOR	249
CARTOON CAPERS	NC
CHESS CHAMPION 2175	199
DEBUT	249
DRAGON FLIGHT	329
DRAGONS STRIKE	NC
DYNAMIC DEBUGGER	249
EAGLE RIDER	249
EDITION N°1	249
ELVIRA	299
EMERALD MINE 3	NC
EPIC	NC
F 1 MANAGER	NC
F 19	299
FALCON MISSION DISC 2	199
FINAL COMMAND	249
FIRE AND FORGET N°2	269
FUNSCHOOL 3	249
GOLD OF THE ASTECS	NC
HAWKIND	199
HEREWITH THE CLUES	249
HEROS	299
I PLAY 3 D SOCCER	NC
INT. 3D TENNIS	249
INTACT	199
ITALIAN NIGHT	NC
LORDS OF CHAOS	NC
MEAN STREET	NC
MILESTONES	249
MURDER	NC
MYTH	NC
NAVAL STIMULATION	NC
OPERATION HARRIER	NC
ORIENTAL GAMES	199
Q 8	249
RAIDERS	229
RED STORM	249
RESOLUTION 101	249
RODY ET MASTICO 2	199
SECOND ROAD	NC
SECRET AGENT/SLY SPY	249
SHADOW WARRIOR	249
SNOOKER	NC
SOCCER MANAGER +	169
SOPHELIE	NC
STARBLADE	249
STORMLORD 2	NC
TENNIS MANAGER	NC
THE PLAGUE	249
THE SEARCH FOR SHARLA	249
THUNDERSTRICKE	249
THE BREACK	249
TIME	NC
TUSKER	249
ULTIMA	329
UN SQUADRON	NC
USS JOHN YOUNG	NC
VENDETTA	249
WINGS	499
XENODROME	NC
XYPHOS	249

NEWS ATARI

	F.TTC
500 CC MANAGER	NC
ADDIDAS CHAMP FOOT	199
ARMALYTE	199
ASTRO MARINE CORPORAT	229
ATF 2	NC
ATOMIC ROBOT KID	NC
ATOMIX	199
BACK TO THE FUTUR 2	249
BASKET MANAGER	NC
BATTLE COMMAND	NC
BATTLE MASTER	249
BATTLE BRITAIN	299
BETRAYAL	249
BILLY THE KID	NC
BLADE WARRIOR	259
CHAMPION OF KRYNN	299
CHESS CHAMPION 2175	199
CONDENAME ICEMAN	349
COLONEL BEQUEST	NC
CONQUEST OF CAMELOT	349
DEBUT	249
DRAGON FLIGHT	329
EAGLE RIDER	249
EDITION N°1	259
ELVIRA	299
EMERALD MINE 3	NC
EPIC	NC
F 1 MANAGER	NC
F 19	299
FALCON MISSION DISC 2	199
FINAL COMMAND	249
FIRE AND FORGET N°2	269
FLIMBO'S QUEST	249
FUNSCHOOL 3	249
GOLD OF THE ASTECS	NC
HEREWITH THE CLUES	249
HEROS QUEST	349
HOYLE BOOK OF GAMES	349
I PLAY 3 D SOCCER	NC
ITALIAN NIGHT	NC
LEADER	NC
LEISURE SUIT LARRY 3	399
LORDS OF CHAOS	NC
MEAN STREET	NC
MILESTONES	249
MURDER	NC
MYTH	NC
OPERATION HARRIER	NC
ORIENTAL GAMES	199
PROPHECY	NC
Q 8	249
SECOND ROAD	NC
SOCCER MANAGER +	169
SOPHELIE	NC
SORCERIAN	349
STORMLORD 2	NC
TENNIS MANAGER	NC
THE PUNISHER	199
THE SEARCH FOR SHARLA	249
THUNDERSTRICKE	249
TIME	NC
TUSKER	249
UN SQUADRON	NC
USS JOHN YOUNG	NC
VENDETTA	249
XENODROME	NC
XYPHOS	249

NEWS CPC

	F.TTC DISK/K7
THE SEARCH FOR SHARLA	NC
NIGHT HUNTER	180
DYNASTY WAR	149/99
ADDIDAS CHAMP FOOT	149/99
ARMALYTE	159/99
BACK TO THE FUTUR 2	169/119
DRAGONS OF FLAME	199/109
EDITION N°1	99/149
ESCAPE PLANET ROBOT	149/99
FIRE AND FORGET N°2	140/180
FLIMBO'S QUEST	149/99
KICK OFF 2	149/99
LIVERPOOL	149/99
LORDS OF CHAOS	NC
MINDSTRECHERS	199
ORIENTAL GAMES	149/99
PLAYER MANAGER	NC
Q 8	159/129
SECRET OF SILVER BLAD	NC
STORMLORD 2	NC
TIME	NC
TURRICAN	149/99
DOUBLE DRAGON 2	149

NEWS PC

	F.TTC
500 CC MANAGER	NC
ATF 2	NC
BACK TO THE FUTUR 2	259
BASKET MANAGER	NC
BATTLE COMMAND	NC
BATTLE MASTER	249
BETRAYAL	249
BILLY THE KID	NC
BLADE WARRIOR	249
BLASTEROIDS	249
BLUE ANGELS	249
CYBERBALL	249
DAN DARE 3	249
DUNGEON MASTER	399
EAGLE RIDER	249
EDITION N°1	NC
EMERALD MINE 3	NC
EPIC	NC
EXTASE	269
F 1 MANAGER	NC
F14 TOMCAT	NC
FIRE AND FORGET N°2	269
FOOT MANAGER WORLD CUP	199
FOOT MANAGER WORLD CUP	199
FUNSCHOOL 3	249
GOLD OF ASTECS	NC
I PLAY 3 D SOCCER	NC
ITALIAN NIGHT	NC
KICK OFF 2	249
KLAX	249
LORD OF CHAOS	NC
MEAN STREET	NC
MIDWINTER	349
MURDER	NC
NAVAL STIMULATION	NC
OPERATION HARRIER	NC
PAYER MANAGER	NC
Q 8	299
RAIL ROAD TYCCON	349
RINGS OF MEDUSA	329
RORKE'S DRIFT	249
SECOND ROAD	NC
SILENT SERVICE 2	399
SNOW STRIKE	NC
TENNIS MANAGER	NC
THUNDERSTRIKE	249
TOP TEN SOLID GOLD	199
TREASURE TRAP	NC
UN SQUADRON	NC

GENERAL PRO

Général a décidé une fois de plus de s'imposer comme le leader. Pour cela, Général vient de mettre à votre disposition, un département qui va enthousiasmer les utilisateurs professionnels.

Notre mission: Vous permettre d'optimiser votre investissement et de vous donner le meilleur rapport qualité prix.

Notre puissance: Une équipe de conseillés techniques de haut niveau vous accueillant dans notre show-room.

Nos atouts: Des services vous assurant une sécurité maximum dans un temps minimum, des formations à la hauteur de vos besoins.



SERVICE VPC

10, bd de Strasbourg
75010 PARIS

Si vous ne pouvez vous déplacer ce service est fait pour vous

6 MODES DE REGLEMENT AU CHOIX :

1) **EN CONTRE-REMBOURSEMENT :** vous ne réglez que lors de la livraison de votre matériel. Prévoir 24 F de frais de contre-remboursement lors d'une expédition P&T et 40 F par un transporteur (envoi de plus de 5 kg ou d'une valeur de plus de 2000 F) en sus du forfait transport. Remplissez le bon de commande ci-dessous. Si vous ne souhaitez pas mutiler votre revue, photocopiez-le ou écrivez nous sur papier libre ou encore, téléphonez nous (demander M. BERNARD au (1) 42.06.50.50, postes 436 ou 441).

2) **PAR CARTE BLEUE :** vous pouvez nous téléphoner et nous commander le matériel désiré, en nous donnant le numéro de votre carte bleue. Vous pouvez également utiliser le bon de commande ci-dessous.

3) **PAR CHEQUE OU CCP :** vous remplissez le bon de commande ci-dessous en joignant le réglement du total de votre commande plus le forfait transport correspondant à l'ordre de GENERAL VIDEO (voir ci-contre).

4) **PAR MANDAT :** vous remplissez le bon de commande ci-dessous en précisant que vous désirez régler par mandat postal ou par mandat-lettre. N'omettez pas de compter le forfait transport (voir ci-dessous). A réception de votre mandat, nous expédions votre commande.

5) **PAR MINITEL : TAPEZ 3615 code GVF,** puis choisissez dans notre catalogue Minitel le ou les articles que vous souhaitez commander. Indiquez-nous votre adresse complète, votre numéro de téléphone et votre numéro de Carte Bleue. Si vous souhaitez des renseignements ou une documentation supplémentaire, vous pouvez nous poser vos questions et nous vous répondrons dans les délais les plus courts. Vous pouvez aussi vous amuser sur notre serveur grâce aux concours permanents et gagner de nombreux lots.

6) **A CREDIT :** si vous souhaitez des renseignements détaillés pour l'achat à crédit, vous pouvez joindre Mlle TANIA, Responsable Crédit, au (1) 42.06.50.50, poste 458. Si tout vous paraît clair, vous envoyez le bon de commande ci-dessous en précisant si vous souhaitez verser une partie comptant. Par retour du courrier, nous vous envoyons un dossier de crédit que vous devez nous retourner dûment rempli et signé. Après acceptation de ce dossier, nous vous expédions le matériel. Pièces demandées : pièce d'identité, dernier bulletin de salaire, RIB, quittance EDF ou de loyer informatisée.

• **FORFAIT TRANSPORT :** 20 F pour 2 softs, 35 F pour 3 softs et plus.
50 F pour les accessoires et les disquettes vierges.
60 F pour les imprimantes.
120 F pour les machines.

(Dom-Tom et étranger, nous consulter).
Ce forfait n'est pas cumulable, c'est-à-dire que si vous commandez un micro-ordinateur plus des logiciels, vous ne payez que le forfait transport machine, donc 120 F. Tous nos matériels sont expédiés en recommandé.

ATTENTION : pour toute commande supérieure à 10.000 F, joindre un acompte de 20 % à la commande

BON DE COMMANDE EXPRES

Je, soussigné, déclare commander à GENERAL les marchandises et fournitures ci-après désignées pour expédition à mon adresse indiquée ci-contre.

Je choisis de régler par : ☐ Contre-remboursement
☐ Carte Bleue* ☐ Chèque/CCP ☐ Mandat ☐ Crédit

* N° de Carte Bleue — Date expir. CB

N° Carte Aurore

NOM
Prénom
N° — Rue
Code Postal
Ville
Tél. — TILT 09

DESIGNATION — Pour toute commande de logiciels, précisez le type de la machine et le format de(s) disquette(s) désiré(es)	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANTS
Oui je désire commander le catalogue «GENERAL»		35F	
		TOTAL COMMANDE	
		+ FORFAIT DE PORT	
		+ FRAIS CONTRE-REMBOURS.	
		TOTAL A REGLER	

BON DE COMMANDE A RETOURNER A GENERAL, 10 BD DE STRASBOURG, 75010 PARIS

Avez-vous déjà commandé par correspondance chez GENERAL depuis le 1/02/1989 OUI ☐ NON ☐

Date :

Signature

Observations du client :

Pour les mineurs, la signature des parents est obligatoire.

VENTE EN GROS

PLUS DE 6500 ENTREPRISES ET COLLECTIVITES NOUS ONT DEJA FAIT CONFIANCE : VOUS AUSSI, OUVREZ UN COMPTE CHEZ GENERAL

Vous aurez droit à des prix professionnels, livraison sous 24 heures, réglement sur relevé de factures.

La vente en gros s'adresse aux entreprises, collectivités, administrations, etc...

Les membres de ces collectivités peuvent se rendre individuellement chez GENERAL, munis d'un justificatif. Il se verront remettre une CARTE COLLECTIVITÉ qui leur donnera accès aux prix de gros.

Pour toute information, contactez M. N'GOM, M. ALVAREZ ou Mme LE POULL, tél. 42.06.50.50, télex 214.034, télécopie 42.38.35.60.

Entreprises, nous sommes en mesure de vous proposer les services suivants pour l'acquisition de votre matériel chez GENERAL :

1°) ouverture d'un compte, après la première commande ;

2°) un financement personnalisé : crédit-bail pour tout matériel d'une valeur supérieure à 10.000 F à condition d'avoir au moins deux exercices d'activité. Ce mode de financement vous permet en outre de récupérer la TVA sur les loyers mensuels.

3°) une formation d'initiation gratuite de votre personnel avec chaque machine vendue (durée 1/2 journée) ;

4°) une formation approfondie, soit dans nos locaux, soit auprès d'instituts spécialisés qui ont notre confiance tel le prestigieux ALTITUDE 21 ;

5°) une assistance téléphonique, sans limitation de temps ;

6°) une maintenance sur site au travers de puissants groupes spécialisés tels AMTI ou MIS ;

7°) une tarification étudiée en fonction des quantités souhaitées et de votre statut d'entreprise.

ETUDIANTS

NOTRE TARIF COLLECTIVITE EST AUSSI POUR VOUS

En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires GENERAL, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription pour obtenir la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite.

CONDITIONS DE VENTE : ce catalogue n'est valable que pour le mois de sa parution et remplace les précédentes éditions. Produits proposés dans la limite des stocks disponibles. Nos promotions ne sont pas cumulables.

EXHAUSTILT !

Voici regroupés tous les jeux qui n'ont pu trouver place dans d'autres rubriques : jeux de toute sorte, compilations et softs adaptés d'autres machines comme Sim City.



Afterburner II (Sega).



Darwin 4108 (Sega).



Klax (CPC).



Projectile (Amiga).

AVIS	LOGICIEL-MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
A connaître	AFTERBURNER II Sega	Megadrive	Shoot-them-up	★★★★	★★★★★★
Bof !	AIR DIVER Asmik	Shoot-them-up	Megadrive	★★★★	★★★
HIT	ALL TIMES FAVORITES Accolade	Amiga/Atari ST	Compilation sport	–	–
HIT	ALL TIMES FAVORITES Accolade	PC/C 64	Compilation sport et simulation	–	–
Bof !	BEBALL Hudson soft	PC Engine	Action/Réflexion	★★★★★	★★★★★
HIT	BLOCK OUT Rainbow Arts	Atari ST	Réflexion/action	★★★★	★★★★
A connaître	BLUE BLINK Hudson soft	PC Engine	Plates-formes	★★★★	★★★★★
A connaître	BOMB JACK Encore	Atari ST	Action	★★★★★	★★★★★
A connaître	BOMB JACK Encore	Amiga	Action	★★★★★	★★★★★
A connaître	CASTLE MASTER Domark	Amiga	Aventure/arcade	★★★★★	★★★
HIT	CHUCK YEAGER'S A.F.T. Electronic Arts	Macintosh	Simulation de vol	★★★★★	★★★★
HIT	COLONY Mindscape	Mac II, SE/30 carte couleur	Aventure graphique	★★★★★★	★★★★★
A connaître	COMMANDO Elite	Amiga	Arcade	★★★★★	★★★★★
Nul	DARWIN 4081 Data East	Megadrive	Shoot-them-up	★★	★★★
A connaître	DRAGONBALL Bandai	Nintendo	Arcade/aventure	★★★★	★★★★★
A connaître	DYNASTY WARS Capcom	Atari ST	Arcade	★★★★	★★★★
Bof !	EMELYN HUGHES I.S. Audiogenic	Amiga	Simulation sportive	★★★★	★★★★
HIT	ESCAPE FROM THE PLANET... Tengen	CPC	Action	★★★★★	★★★★
HIT	EXTASE Cryo	PC	Réflexion/action	★★★★★	★★★★
A connaître	FIGHTER BOMBER AMD Activision	Atari ST PC tous écran	Missions supplémentaires	–	–
Bof !	FREEDOM FIGHTER Sega	Console Sega	Shoot-them-up	★★★★	★★★★★
A connaître	INTACT Sphinx	Amiga	Shoot-them-up	★★★★	★★★
A connaître	KLAX Domark	CPC	Réflexion	★★★★★	★★★★★
A connaître	LIVE AND LET DIE Encore	Atari ST	Action	★★★★	★★★
A connaître	LIVE AND LET DIE Encore	Amiga	Action	★★★★	★★★★
Nul	OVERLANDER Encore	ST	Action	★★★★	★★★★
A connaître	PLAYMARKER FOOTBALL Broderbund	Macintosh	Football américain	★★★★	★★★★
A connaître	PROJECTYLE Electronic Arts	Amiga	Action	★★★★★	★★★★★
Bof !	SATAN Dynamic	CPC	Action	★★★★★	★★★★
HIT	SIM CITY Infogrames	Atari ST	Réflexion	★★★★	★★★
Bof !	SOLARIAN II Ben Haller	Mac II, SE/30 carte 8 bits étendue	Shoot-them-up	★★★	★★★★
Bof !	SUPER GRID RUNNER Llamasoft	Amiga	Action	★★★★	★★★★★
Nul !	SUPERTRUX Encore	Amstrad CPC (K7)	Course de camion	★★★	★
HIT	TERRAIN EDITOR Infogrames	Macintosh	Construction	★★★★	–
A connaître	THUNDER FORCE II Sega	Megadrive	Shoot-them-up	★★★★★	★★★★★
A connaître	ULTIMATE GOLF Gremlin	PC	Simulation sportive	★★★★★	★★★★★
Nul !	VEIGUES Victor	PC Engine	Shoot-them-up	★★★★	★★★★★
Nul !	VENDETTA Systeme 3	Amstrad CPC	Action	★★★	★★
A connaître	WHERE IN WORLD IS CARMEN S. Broderbund	Macintosh	Aventure éducative	★★★★★	–
Bof !	WINGS OF FURY Broderbund	PC EGA CGA	Combat aérien action	★★★★	★★★

BRUITAGES	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
★★★★★	13	D	Les programmeurs de Sega ont réussi l'impossible : faire une bonne adaptation d'*Afterburner*. Les graphismes ont été simplifiés au profit de l'animation. Résultat : une action frénétique. Mais cela n'empêche pas *Afterburner* de rester un jeu répétitif dont on risque de se lasser vite. O. S.
★★★★★	8	D	Ce shoot-them-up en 3D vous propose de détruire la base d'une organisation terroriste. L'action est vue du cockpit. Doté de bons graphismes et d'excellentes musiques, *Air Driver* manque de réalisme dans ses animations. On peut préférer l'adaptation d'*Afterburner* sur la même console. O. S.
–	18	C	Trois hits basés sur le sport. *Test Drive*, *Mean 18* (programme et course-disque) et *Hardball* (base-ball) sont d'excellents produits dont les versions *ST* et *Amiga* passionneront les amateurs. A ne pas manquer, si vous ne les possédez pas déjà ! O. H.
–	18	C	Cette compilation est de bonne qualité. *Test Drive* pour la conduite, *Hardball* pour le base-ball, le mini-golf (*Mini-Putt*) et la simulation (*Apollo 18*) sont tous des hits ! Dommage que la version *PC* ne supporte pas le mode VGA. Sur *C64*, l'ensemble est très bon. O. H.
★★★★	11	D	Vous devez placer des boules sur les dalles de la couleur correspondante. Bien sûr, différentes créatures rôdent dans chaque tableau afin de vous compliquer les choses. Il faut réfléchir, et réagir très rapidement. Un programme agréable, bien qu'un peu lassant à la longue. A.-H.L.
★★★★	15	C	*Block out* reprend exactement le même principe de jeu que *Tetris* mais, cette fois, le récipient est représenté en 3D. Ce jeu est aussi accrocheur que son modèle et, de plus, offre quelques variantes intéressantes sans être aussi innovateur que *Welltris*. A.-H.L.
★★★★	13	D	Vous dirigez trois personnages à travers une région semée d'embûches. Vous contrôlez le personnage de votre choix et les deux autres suivent scrupuleusement ses mouvements. Ce programme à mi-chemin entre arcade/aventure et jeu de plate-formes est assez plaisant. A.-H.L.
★★★★	14	B	Les programmes « budget » sont rarement des programmes de qualité. *Bomb Jack* déroge pourtant à cette règle, c'est en effet un logiciel de qualité, disposant d'un thème simple et efficace : vous devez récupérer des bombes tout en évitant de multiples agresseurs. E.C.
★★★★★	14	B	La version Amiga est très proche de celle du *ST*. Seuls les bruitages semblent plus travaillés. Vous êtes Bomb Jack et vous devez récupérer des bombes malgré la proximité de créatures menaçantes. Les graphismes et animations ressemblent beaucoup à ceux de la version arcade. E.C.
★★★★	14	n.c.	En tout point semblable à la version *ST* (*Tilt n° 79 page 104*), *Castle Master* profite juste, sur *Amiga*, de bruitages plus évolués. Aventure originale, paysage 3D vraiment très bien traité, seule l'animation manque un peu de souplesse à mon goût. Intéressant, pas inoubliable. O. H.
★★★	16	D	Electronic Arts signe une fois encore une excellente conversion sur *Mac*. Les traditionnels scénarios guerriers sont ici remplacés par des acrobaties aériennes. Le jeu est riche et la réalisation très bonne (3D surfaces pleines, rare sur cette machine). Un des meilleurs simulateurs de vol pour *Macintosh*. O. S.
★★★★★	17	E	Grâce à cette nouvelle version, les possesseurs d'un *Mac II* pourront explorer les couloirs de la colonie Delta en 4, 16 ou 256 couleurs (selon le type de carte qu'ils possèdent). L'animation et les bruitages sont semblables à ceux de la version monochrome, c'est-à-dire très bons. Un jeu passionnant. O. S.
★★★★	13	C	Armé d'une mitraillette et de quelques grenades, vous affrontez les armées ennemies pour libérer des prisonniers. Cette conversion du succès d'arcade de Capcom est très fidèle au programme original. L'action est prenante, mais c'est un jeu difficile. Classique mais efficace. A.-H.L.
★★★★	4	D	Ce shoot-them-up à scrolling vertical n'est pas très rapide. Il ne se rattrape même pas par une réalisation réussie. Graphismes et animations sont, en effet, lamentables. Restent les scrollings (normal, ils sont câblés) et la musique. Un soft indigne de la *Mégadrive*. O. S.
★★★★	13	D	Vous explorez différentes régions à la recherche des sept balles du dragon. *Dragonball* est un jeu d'arcade/aventure qui s'inspire largement de la *Légende de Zelda* et dans lequel il faut explorer chaque pouce de terrain pour faire d'intéressantes découvertes. Un programme plaisant. A.-H.L.
★★★★	13	C	Le jeu d'arcade de Capcom est si impressionnant qu'il n'était pas possible de réaliser une bonne conversion. Tiertex ne s'en est pas trop mal tiré, mais on reste sur sa faim. Si on aime ce type de jeu, on y prend plaisir, en dépit des petits sprites, de l'animation lente et de l'action confuse. A.-H.L.
★★★★	9	C	Cette simulation de foot était l'une des meilleures sur C64, mais elle a pris un sérieux coup de vieux. Le terrain scrolle horizontalement, ce qui change un peu, mais la réalisation est assez banale. Le jeu offre un certain réalisme, mais on est bien loin de la jouabilité de *Kick Off*. A.-H.L.
★★★	15	B	Vous devez détruire des robots qui retiennent prisonniers les membres d'une colonie terrienne. Outre sa jouabilité, le programme recèle de superbes notes d'humour. Les graphismes (en basse résolution) sont corrects. Les animations sont relativement rapides. Un bon soft. E.C.
★★★★	16	C	Vous devez manœuvrer des aiguillages et changer des fusibles endommagés. Il faut faire l'effort d'assimiler le principe du jeu, moins compliqué qu'il n'en a l'air. On doit faire vite lorsque l'on joue contre l'ordinateur, mais c'est encore mieux de jouer à deux. Une bonne version. A.-H.L.
–	13	B	De nouvelles missions pour *Fighter Bomber*... Rien n'est changé au simulateur en lui-même. En revanche, l'amateur pourra couler du sous-marin, détruire des tanks, bref, retrouver la passion, s'il a déjà épuisé les missions de la version de base. A voir dans ce dernier cas seulement. O. H.
★★★★★	8	C	Aux commandes d'un avion de chasse vous affrontez bateaux et avions ennemis. Ce shoot-them-up à scrolling horizontal s'inspire beaucoup de *P47*, surtout en ce qui concerne les armes supplémentaires. Ce n'est pas mal fait, mais l'action est particulièrement répétitive. Un shoot-them-up de série B. A.-H.L.
★★★★★	14	B	La vitesse de jeu de ce shoot-them-up est très lente. Résultat, le joueur slalome entre les obus, prend le temps de viser les ennemis les plus dangereux... Moins de sueur, mais plus de logique et une ambiance qui ne vous lâche pas. Classique mais j'aime assez (cf *Tilt* n° 79, version *ST*). O. H.
★★★★★	15	B	*Klax* vient de réussir brillamment se conversion sur *CPC*. En termes de jouabilité et d'intérêt de jeu, le programme est tout à fait équivalent aux versions 16 bits. Les graphismes utilisent au mieux les possibilités du *CPC*, idem pour les animations. A noter les bruitages un peu surprenants. E.C.
★★★	10	A	James Bond 007 pousse son canot à pleine vitesse, collecte les barils d'essence qui flottent à la surface du fleuve et tire sur tout le reste. Simple, peu original, mais bien réalisé, cette « petite » partie d'action ne se justifie que par son faible prix de vente. O. H.
★★★	10	A	La version *Amiga* de *Live and Let Die* développe une animation plus fluide que celle du *ST*. Même principe de jeu bien sûr, cette partie de chasse en canot ne se justifie elle aussi que par son faible prix de revient. Un jeu bien traité, mais qui manque d'originalité et de profondeur. O. H.
★★★★	8	B	Dans une atmosphère de fin du monde, vous conduisez un bolide surpuissant sur des autoroutes parcourues par des gangs malfaisants. Les graphismes de ce jeu sont naïfs, on n'arrive pas à y croire. Les animations sont un peu mieux loties. Un programme que l'on oubliera vite. E.C
★★★★★	13	n.c.	*Broderbund* nous propose ici une simulation de football américain très stratégique. Le choix des actions se fait par menu. Un grand-nombre d'équipes et de tactiques sont présentes. Doté d'une réalisation convenable et de digitalisations sonores réussies, *Playmaker* ravira les amateurs de ce sport. O. S.
★★★★	15	B	Un foot futuriste plutôt rapide ! *Projectyle* (test de la version *ST* dans le n° 80 de *Tilt*) possède un principe de jeu original et un choix d'options complexe. L'animation de cette version *Amiga* est souple, mais elle engendre vite la migraine, tant le jeu est rapide. Un bon soft d'action. O. H.
★★★	11	B	Vous êtes un vaillant guerrier (une fois de plus) qui doit occire sans état d'âme tous les monstres plus ou moins sataniques qu'il rencontre sur son chemin. Compte tenu des performances du *CPC*, les graphismes sont réussis. Les animations souffrent de scrollings latéraux hésitants. E.C.
★★	17	n.c.	Quel plaisir de retrouver le fabuleux *Sim City* sur *Atari ST*. Que vous sélectionnez une ville déjà prospère où que vous préfériez élaborer votre propre paysage, la gestion de tous les éléments sociaux et économiques de votre cité vous tiendra en haleine pour longtemps. Indispensable. O. H.
★★★★	12	A	Ce clone de *Galaxian* a pour principale originalité de tourner en 256 couleurs. Résultat : de somptueux dégradés qui ravissent l'œil. Le jeu est archi-classique mais accrocheur. Dommage que les sprites soient minuscules. On peut espérer mieux d'une machine telle que le *Mac II*. O. S.
★★★★	10	B	Aux commandes de votre vaisseau spatial vous devez détruire des flottes d'agresseurs. Les graphismes du programme n'exploitent pas les possibilités de la machine. Les animations sont correctes. Malgré quelques effets spéciaux psychédéliques, le logiciel n'arrive pas à convaincre. E.C
★★	1	A	C'est peut-être pas très cher, mais qu'est ce que c'est nul ! Votre camion s'élance sur lès routes d'Europe, routes surtout encombrées par une animation plus que poussive. Les saccades qui secouent votre véhicule sont insupportables. O. H.
–	15	B	Ce programme permettra aux fans de *Sim City* de créer le terrain sur lequel ils bâtiront leur ville. Désert, forêt ou archipel, c'est désormais vous le démiurge ! Dix-huit villes pré-programmées sont également incluses. Pour un prix raisonnable, un excellent complément au *Tilt* d'or 1990 (notice en français). O. S.
★★★★★	12	D	Ce shoot-them-up offre des niveaux assez différents, tantôt en scrolling multidirectionnel, tantôt en scrolling horizontal. C'est fort bien réalisé, pourtant on ne se prend pas vraiment au jeu. Cest peut être parce que le premier niveau n'est guère excitant. On peut espérer mieux sur cette machine. A.-H.L.
★★★	14	C	Une simulation de golf des plus réalistes, dans laquelle on voit même voler une motte de terre lorsque l'on rate son coup. *Ultimate Golf* offre des parcours très intéressants, mais on peut lui préférer la simplicité de *Leader Board*. Si vous ne possédez pas de simulation de golf, essayez donc celle-la. A.-H.L.
★★★★	5	D	Vous contrôlez un robot qui évolue dans un milieu très hostile. Il est vraiment difficile de se passionner pour un shoot-them-up aussi médiocre. Cela est surprenant, car *Veigues* est un programme de Vicor, à qui l'on doit le génial *Legendary Axe*. Une bavure ! A.-H.L.
–	1	B	Nul ! *Vendetta* place votre héros « monochrome » dans un décor *a priori* sympathique. Mais l'animation est lente, et les bruitages absents. Vos ennemis passent devant vous sans vous voir. Des multiples coups de points et pied annoncés sur la notice, rien ne fonctionne. En bref, un flop complet ! O. H.
★★	13	D	Jeu d'aventure éducatif, ce soft vous propose de pourchasser un criminel international. L'enquête est en fait prétexte à une exploration du monde, chaque pays étant décrit par un petit commentaire et une illustration. Les graphismes sont réussis mais les bruitages indigents. Un soft amusant. O. S.
★★	8	B	Proche de la version *CPC* (*Tilt* n° 76 p. 77), ce combat aérien profite de l'originalité de son pilotage et de ses vues. En revanche, l'action est trop répétitive pour motiver le joueur à long terme. Sur *CPC*, la réalisation du décor est correcte. Côté sprites et animation, c'est simpliste. O. H.


ATTENTION, MAINTEN



MEGA DRIVE®

ALTERED BEAST

Graphismes extraordinaires, rapidité et fluidité des animations, son FM stéréo, 35 jeux à venir dont l'étonnant ALTERED BEAST, offert avec la console. Compatibilité avec tous les jeux du catalogue SEGA Master System. Conçue pour recevoir un lecteur CD-ROM, un clavier et une tablette graphique.

Console SEGA Mégadrive 16 bit, on ne joue pas avec ces choses-là.



BEVERLY PUBLICIS ÉTOILES



LA GUERRE DES CONSOLES

Oyez, mes frères, oyez ! La guerre des consoles fait rage autour de vous. Amstrad, Nintendo, Sega, NEC, Atari, vraies 8 bits, fausses 16 bits, futures 32 bits, portables, vous avez le choix entre 14 consoles ! Choix difficile, d'autant plus que chacun y va de son banc d'essai, de sa fiche technique, sans oser trop s'engager, de peur de mécontenter un annonceur publicitaire sourcilleux... Stop ! *Tilt* se lance dans la bagarre. Avec trois matchs : Sega contre Nintendo 8 bits. *Megadrive* contre *NEC Supergrafx*, *Neo-Geo* et *NEC Coregrafx* (avec en prime toutes les infos disponibles sur la *Super Famicom*, la 16 bits de Nintendo). *Lynx* contre *Game Boy*, *Game Gear* et *Turbo Express*, bref, le match des consoles portables. Et, pour couronner le tout, le test complet de la nouvelle console Amstrad, la *GX 4000* et la présentation de l'*Atari 7 800*, vraie fausse-nouveauté ! Et si, à l'issue de ces matchs, vous hésitez encore, lisez les avis de Dany Boolauck, François Hermelin, Alain Huyghues-Lacour, Olivier Scamps qui ont des opinions arrêtées sur la question...

Atari: l'artillerie légère...

L'Atari 2600 sacré « roi du jeu d'action » dans Tilt... n° 2 !

D'un rapport qualité-prix imbattable, l'*Atari 2600* reste une excellente console de base. Que vaut la fausse-nouvelle 7800 ? A.H.-L. répond.

Au début des années quatre-vingts, la console *VCS* d'Atari faisait son entrée dans l'histoire avec les premiers jeux vidéo à domicile. La *VCS* remporta un formidable succès durant quelques années, avant d'être balayé par les premiers micros. Mais cette console vieille d'une dizaine d'années, reste la plus vendue en France : on en a acheté plus de 100 000 l'année dernière, et il est probable qu'Atari parviendra à égaler ce score cette année.

En effet, cette console dispose de deux atouts importants. Le premier est sans conteste son prix particulièrement attirant : 390 F pour une console et des cartouches vendues entre 90 et 140 F. Le second est sa ludothèque très fournie avec des programmes d'une grande qualité. Bien sûr, il ne faut pas s'attendre à de superbes graphismes ni à des scrollings multidirectionnels. Soyons raisonnable, la plupart des jeux sont très anciens et la machine ne dispose que d'une mémoire de 4 K. Pourtant, il est indéniable que les programmeurs de l'époque savaient vraiment tirer le maximum des capacités très limitées de cette machine. Les softs disposaient disposaient généralement d'un formidable choix d'options, comme on n'en fait plus aujourd'hui. La *VCS* dispose de jeux de qualité, comme *Mrs Pacman, Space Invaders, Missile Command, Defender, Pole Position, Pitfall,* et bien d'autres encore.

La *VCS* est un choix idéal pour des enfants désireux d'acquérir une première console. Cela explique son incroyable succès. La *VCS* a tout pour donner le goût du jeu et il est fort probable que ses possesseurs passeront à d'autres machines plus performantes par la suite.

En plus de la *Lynx* et de la *VCS*, Atari s'apprête à distribuer une troisième console d'ici la fin de l'année. Il s'agit de la *7 800*, une console déjà assez ancienne, qui fut commercialisée pour la première fois aux Etats-Unis en 1984 pour contrer la Coleco qui venait alors de s'imposer aux dépens de la *VCS*. Mais, au grand regret des passionnés qui l'attendaient avec impatience, cette console ne fut jamais distribuée en France. Cela paraît incroyable aujourd'hui, où le refus de NEC de commercialiser la *PC Engine* n'empêche nullement sa diffusion et son franc succès. Aucun exemplaire de cette console n'étant encore disponible en France au moment où nous écrivons ces lignes, nous ne pouvons pas juger de ses performances. Toutefois, on peut dire que les cartouches de la *VCS* sont compatibles avec cette console et qu'elle sera vendue au prix de 690 F avec un jeu, mais on ignore encore le prix des cartouches. Cette console aura sans doute plus de mal à s'imposer que la *VCS* car son prix plus élevé la met en concurrence avec les *Sega, Nintendo,* voire même avec la *GX 4000* d'Amstrad qui arrivent en même temps sur le marché. Son succès dépendra sans doute du prix des cartouches. Si ce prix se rapproche de celui des cartouches VCS, il pourrait favoriser la diffusion de la nouvelle machine d'Atari dans le grand public.

LA VCS D'ATARI

j'aime :
- le prix de la machine et des cartouches,
- la grande qualité de sa ludothèque.

je n'aime pas :
- on ne critique pas les ancêtres !



Off the Wall



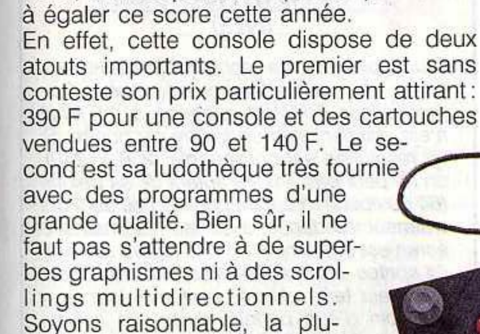
Moon Patrol



Pole Position



Battle Zone





L'Atari 7800 existe aux USA depuis 1984 !

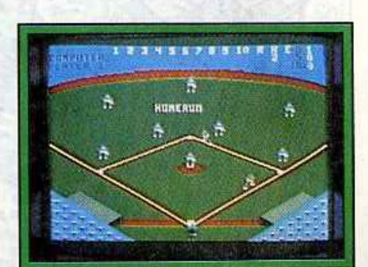
Xenophobe



Ikari Warriors



Tower Toppler



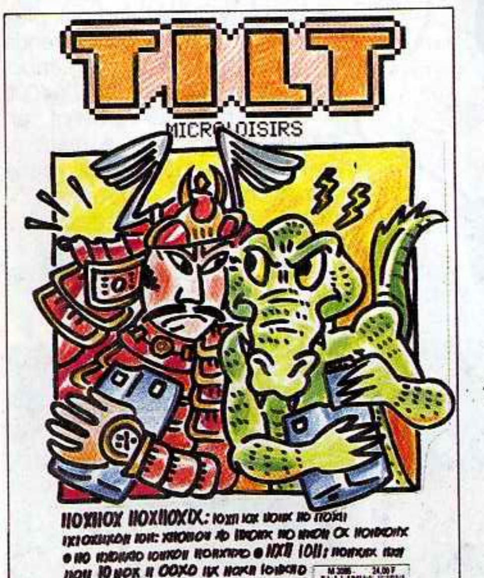
Real Sport Baseball

8 bits : le duel...

Pour un prix moyen de 700 francs, les consoles *Sega* et *Nintendo* offrent des performances pratiquement similaires et un excellent rapport qualité/prix. Laquelle choisir ? Nintendo a fondé sa réputation sur des titres fabuleux – *la Légende de Zelda, Mario Bros,* – qui font oublier le prix des cartouches (400 francs) et la qualité moyenne de nombre d'autres jeux, hélas également vendus. Sega, pour sa part, bénéficie d'une bibliothèque de jeux beaucoup plus fournie que celle de son adversaire et avec des hits inspirés de jeux d'arcade très connus – *Outrun, Thunderblade, Golden Axe* –. En outre, Sega importe régulièrement beaucoup plus de nouveautés que Nintendo. Votre choix devra donc essentiellement se faire en fonction des types de jeux que vous préférez. N'oubliez pas également de vous renseigner sur la console que possèdent vos amis ou voisins : les échanges de cartouches seront beaucoup plus faciles...

De conception plus récente que la Nintendo, la console Sega Master System bénéficie d'une centaine de titres disponibles. En plus d'un pistolet, elle propose des lunettes 3D et surtout un joystick volant très agréable à manipuler.

D'un look plus moderne que celui de sa concurrente, la *Sega Master System* est légèrement supérieure à la *Nintendo*, ce qui s'explique sans doute par le fait qu'elle soit de conception plus récente. Les graphismes de la *Nintendo* sont parfois assez troubles, surtout sur d'anciens jeux comme *Super Mario Bros.* Cette différence est accentuée par le fait que les jeux Sega arrivent très rapidement en France, tandis que les jeux Nintendo ont un retard de deux ans sur les Etats-Unis. D'autre part, les couleurs et les bruitages des jeux de la console *Sega* sont sensiblement supérieurs à ceux de la *Nintendo*. En ce qui concerne les accessoires, *Sega* présente un léger avantage dans la mesure où, en plus du pistolet commun aux deux machines, cette console dispose de lunettes 3D (efficaces, mais fatigantes à l'usage) et un joystick/volant très agréable.



Les jeux d'arcade sont à coup sûr le point fort de Sega

Aux Etats-Unis, la ludothèque de la console *Nintendo* est autrement plus fournie que celle de la *Sega*, car de nouveaux jeux arrivent sans cesse (y compris la plupart des grands succès d'arcade) en raison de la diffusion de cette machine. Mais cela ne nous concerne pas, à moins de disposer de l'adaptateur permettant de passer les cartouches japonaises, car nous ne voyons arriver en France qu'une infime partie de ces programmes. Dans notre pays, la ludothèque Nintendo est moins fournie que celle de Sega : 70 titres pour Nintendo contre une centaine pour Sega.

FICHE TECHNIQUE DE LA NINTENDO 8 BITS (NES)

D'un point de vue technique, la Nintendo *8 bits est complètement dépassée. Son processeur (RP2A03 cadencé à 1,9 Mhz) n'est vraiment pas un foudre de guerre. Si sa résolution est convenable (256 × 240), on ne peut pas en dire autant de sa palette (64 couleurs), d'autant que les couleurs ont vraiment tendance à baver. La mémoire écran est également un peu légère (32 Ko). 64 sprites sont affichables simultanément mais leur taille est très limitée et leur gestion loin d'être parfaite puisqu'on assiste souvent à des clignotements ou des ralentissements. Quant au son, il ne dispose que de trois voies en mono. La capacité des cartouches ne peut dépasser 128Ko.*

Prix : 690 F.
Prix moyen des jeux : 400 F.
Distributeur : Bandai, 3, rue de l'Industrie, Z.I. Epluches, 95310 St-Ouen-l'Aumône.
Contact : SOS Nintendo, 34.64.77.55.

J'aime :
- les chefs-d'œuvre de l'arcade/aventure,
- les notices avec la traduction des textes à l'écran.

Je n'aime pas :
- le prix trop élevé des cartouches,
- attendre deux ans avant de voir arriver les nouveautés.

... Sega/Nintendo

Soutenue par une énorme campagne de publicité, la console Nintendo a réussi à combler le retard qu'elle avait pris sur sa concurrente. Elle offre moins de jeux que la console Sega mais compte parmi ceux-ci les plus grands titres jamais publiés.



Indiscutablement, l'arcade constitue le point fort de la console *Sega*. Ce géant de l'arcade dispose, en effet, de tous ses grands succès, comme *Outrun, Thunderblade, Golden Axe,* etc.

Qui est amateur de simulations sportives jouera la carte Sega

Non content de puiser dans cet énorme réservoir de hits, de nombreux grands succès d'arcade n'appartenant pas à Sega sont convertis sur cette console (*R-type, Vigilante, Operation Wolf, Rastan,* etc.) Nintendo ne fait pas le poids sur ce terrain, car les jeux d'arcade sont peu nombreux sur cette machine. Toutefois, il faut reconnaître que ceux qui sont disponibles sur la *Nintendo* sont d'excellente qualité (*Rush'n Attack, Life Force, Castlevania,* etc.).
Sega ne fait vraiment pas le poids face à Nintendo sur le terrain de l'arcade/aventure. Du reste, aucune machine ne peut prétendre disposer de jeux d'arcade/aventure aussi extraordinaires que *La Légende de Zelda, Kid Ikarus, Mario Bros* et bien d'autres encore. Il existe vraiment un style Nintendo (souvent copié) et c'est sans doute son formidable savoir-faire en ce domaine qui assure en grande part le succès de cette machine. Sega a tenté de suivre Nintendo avec des jeux comme *Psycho Fox* ou *Wonder Boy III*, mais en dépit de leurs qualités, ces programmes ne parviennent pas tout à fait au même niveau.
Pour les softs de sport, la balle est dans le camps de Sega qui dispose d'un large éventail de programmes de qualité, du volley au tennis, en passant par les courses automobiles. A l'exception du superbe *Track ans Field II*, la plupart des simulations sportives de la console *Nintendo* sont bien trop anciennes pour faire le poids. Toutefois, cela pourrait changer prochainement, dans la mesure où de nouvelles simulations sportives doivent être publiées (notamment un tennis et un foot).
Il est indiscutable que les genres de jeux sur consoles sont beaucoup moins étendus que sur les micros. Toutefois, la ludothèque de la console *Sega* est sensiblement plus diversifiée que celle de la *Nintendo* avec des programmes comme *Monopoly, Shangaï* ou *Casino Games.* Mais, surtout, la console *Sega* dispose de jeux de rôle qui ne manquent pas d'intérêt, comme *Phantasy Star, Y's*, ou *Miracle Warriors*. En ce qui concerne la *Nintendo*, elle n'offre pas une grande variété de jeux, mais il faut signaler la sortie imminente d'une excellente version de *Tetris*.

Il n'y a aucune raison de craindre une pénurie de nouveautés...

Alors, si vous envisagez l'achat d'une console 8 bits, le choix dépend du type de jeux qui vous branche le plus. Si vous êtes un inconditionnel de l'arcade, c'est sans conteste la console *Sega* qu'il vous faut. En revanche, si vous recherchez plus de profondeur de jeu et que, non contents de faire preuve d'habileté, vous voulez également vous creusez les méninges, la *Nintendo* est le bon choix. Les programmes d'arcade/aventure de la console *Nintendo* vous tiendront en haleine.

FICHE TECHNIQUE DE LA SEGA 8 BITS (SEGA MASTER SYSTEM)

Bien que légèrement plus puissante que la Nintendo, la Sega 8 bits ne peut rivaliser avec la majorité des consoles de ce dossier. Architecturée autour d'un bon vieux Z80 (le processeur du Spectrum ou du CPC) cadencé à 3,8 Mhz, elle possède une mémoire vidéo de 16 Ko. Pour une résolution de 256 × 192, elle dispose d'une palette de 64 couleurs, bien saturées. 64 sprites sont affichables simultanément avec une gestion qui, sans être parfaite, est meilleure que celle de la Nintendo. Les capacités sonores sont à peu près équivalentes à celles de sa concurrente avec trois voies sur quatre octaves en mono. La capacité des cartouches de la Sega Master System, enfin, peut atteindre 256 Ko.

Prix : 750 F.
Prix moyen des cartouches : 300 F.
Distributeur : Virgin loisirs, 8-10, rue Barbette, 75003 Paris.
Contact : 42.78.07.76. ou 36 15 code Sega.

J'aime :
- sa ludothèque d'une centaine de titres,
- ses jeux d'arcade,
- ses accessoires.

Je n'aime pas :
- les clignotements de sprites.

Les deux consoles sont au même prix, en revanche on notera que les cartouches Nintendo sont nettement plus coûteuses (autour de 400 F, ce qui est excessif !). D'autre part, il est évident que ces deux consoles ne disparaîtront pas de sitôt et qu'il n'y a aucune raison de craindre une pénurie de nouveautés. D'excellents programmes comme *Skate or Die, Teenage Mutant Turtles, Batman, Fester Quest* et *Tetris* seront publiés sur *Nintendo* cet été. Et d'ici Noël, nous verrons arriver des simulations sportives et quelques grands hits d'arcade comme *Double Dragon II, Bubble Bobble* et *Paper Boy*.
Pour la *Sega* 8 bits, sur la vingtaine de titres prévus d'ici la fin de l'année, on trouve des programmes très attendus, comme *Super Monaco Grand Prix* (la superbe course de formule 1 d'arcade), *Shinobi II, Alex Kidd IV, Moonwalker, Ace of Aces, Golden Axe Warrior,* ainsi que trois grands jeux d'arcade de Capcom : *Strider, Forgotten Worlds* et *Ghouls'n Ghosts.*
D'autre part, Sega vient d'accepter que d'autres éditeurs puissent désormais développer sur cette console, comme cela se passe depuis longtemps avec Nintendo. De nombreux éditeurs s'engouffrent dans la brèche, ce qui devrait donner un bon coup de fouet à cette machine.

GX4000 Amstrad : le monde entier est un cactus

Des performances techniques supérieures à celles de la Nintendo. Mais les jeux risquent d'être moins riches...

Après avoir donné l'impression d'abandonner le marché du jeu, Amstrad fait volte-face. Mais sa nouvelle GX 4000, lancée dans l'urgence, tient-elle tête aux consoles japonaises? Amstrad va se frotter à forte partie. Et qui s'y frotte...

La console Amstrad est un appareil de petite taille fourni avec deux manettes de type japonais. La *GX 4000* s'inspire largement de l'architecture des *CPC*. Elle peut se connecter directement à un téléviseur grâce à une prise Péritel. A l'instar des consoles japonaises, les manettes sont pourvues de deux boutons, avec des fonctions différentes. Cette console 8 bits est vendue 990 F, ce qui la positionne dans le créneau occupé par le *Nintendo* et la *Sega Master System*. En effet, cette console ne fera pas hésiter les joueurs qui envisagent d'acquérir une *Megadrive* ou une *PC Engine*. La *PC Engine* ne coûte que 300 F de plus et ouvre vraiment sur une autre dimension. La *GX 4000* est destinée à ce que l'on nomme le grand public, un marché sur lequel Nintendo et Sega triomphent actuellement. Il ne sera pas facile de s'imposer face à ces deux poids lourds, mais la *GX 4000* dispose d'atouts qui ne sont pas négligeables. D'une part, Amstrad a fait ses preuves depuis longtemps dans le domaine des campagnes de pub tous azimuts. Le fabricant anglais jouit d'une excellente renommée en France grâce à l'énorme succès des *CPC* dans notre pays. Nombre de possesseurs de *CPC* décideront peut-être de rester fidèles à leur marque favorite. Son dernier atout vient des espoirs que la plupart des éditeurs mettent en Amstrad, ce qui devrait permettre à cette console de disposer rapidement d'une bonne ludothèque.

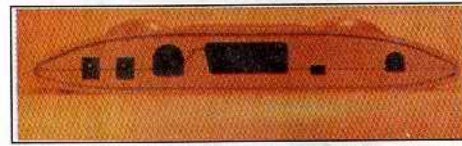
Les jeux se présentent sous la forme d'une petite cartouche, qui fonctionne aussi bien sur la console qu'avec la nouvelle gamme de micros, qui sont pourvus d'un port cartouche. Un jeu est fourni avec la console : il s'agit de *Burnin' Rubber*, une course automobile réalisée par Ocean. Ce programme comporte un parcours de nuit assez réussi. D'importants éditeurs comme Ocean et US Gold prévoient de publier une dizaine de



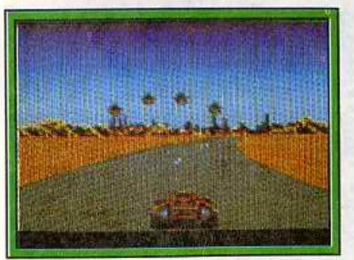
Prise casque, ports joysticks et, au centre, port joystick analogique, port phaser.

programmes pour cette console d'ici la fin de l'année. Ocean compte lancer *Batman, Operation Thunderbold, Plotting, Martial Arts, Shadow Warriors, Chase H.Q.* et *Robocop II* d'ici octobre. D'autres éditeurs – Domark ou Activision – devraient leur emboîter le pas par la suite. En France, Titus sera présent sur cette console avec *Fire and Forget II, Crazy Cars II* et un jeu dans l'esprit de *Super Mario Bros*. Loriciel réalise *Tennis Cup* (la nouvelle version est très prometteuse) et un shoot-them-up spécialement conçu pour cette console. En accord avec Anco, Ubi adapte deux Tilt d'or 89 : *Great Courts* et *Kick Off*. En fait, il semblerait que les éditeurs publieront prochainement une moyenne de deux à trois titres chacun et que la suite dépendra du succès de la machine.

Au niveau de la qualité des jeux, il est encore trop tôt pour porter un jugement définitif sur cette machine, car nous n'avons vu que les premiers programmes. Ceux-ci ont été réalisés au plus vite, de manière à être disponibles lors de la commercialisation de la console. Il est donc possible que la qualité des softs augmente sensiblement. Dans l'ensemble, les graphismes et les couleurs sont supérieurs à ceux de la plupart des jeux tournants sur *CPC*. Par exemple, la version de *Tennis Cup* se rapproche beaucoup plus des versions 16 bits que de celle du *CPC*. En revanche, l'animation n'est pas plus rapide que celle du *CPC*, ce qui est particulièrement sensible pour des courses de voitures comme *Burnin' Rubber* ou *Fire and Forget II*. En ce qui concerne ce dernier titre, il est intéressant de comparer la version *GX 4000* avec celle de la console *Sega*. La version *Sega* est nettement plus rapide et les nuages qui défilent en scrolling différentiel ne figurent pas sur la version *GX 4000*. Autre grand reproche : l'image se limite à une fenêtre graphique, comme pour un ordinateur, alors que, traditionnellement, toutes les autres consoles offrent des graphismes plein écran. En ce qui concerne le son, on remarque une amélioration sensible par rapport au *CPC* mais qui n'est pas dûe aux caractéristiques techniques de la machine, puisqu'elle utilise le même processeur sonore que le *CPC*. On la doit au fait que le son vient maintenant de votre télévision ou des nouveaux moniteurs Amstrad, qui dis-



Deux prises transformateur, prise pour écran Amstrad, prise Péritel.



Fire and Forget II.



Tennis Cup.



Copter 271.



Robocop II.



Robocop II sur la console.

posent désormais de deux haut-parleurs. Pour conclure, il est vraiment dommage qu'Amstrad ne soit pas allé plus loin dans les amériorations apportées à son standard, car cette nouvelle console est très nettement inférieure à la *PC Engine*, comme à la *Megadrive*. Même la *Sega Master System* semble plus performante. Bref, la *GX 4000* se vendra sans doute en France, mais ce n'est pas cette machine qui fera trembler les Japonais.

...s'y pique !

J'ai enfin pu voir cette fameuse console Amstrad GX 4000. *Pas vraiment impressionnante ! Je n'ai jamais été attiré par le CPC et la console n'est guère plus séduisante. Les jeux que j'ai pu voir ne présentent pas un énorme « plus » par rapport aux autres jeux de consoles présents sur le marché. Certes, les possibilités de la* GX 4000 *sont nettement supérieures au* CPC. *Et il est fort probable que la qualité des jeux sur cette machine ne vas cesser de s'améliorer au fil des mois (c'est le cas pour la plupart des machines).* La Nintendo *ne pourra pas rivaliser avec la* GX 4000 *sur la plan technique mais côté cartouches de jeux (dont beaucoup sont de qualité) la console japonaise ne craint personne et, enfin, elle est moins chère. La* Sega *8 bits coûte également moins chère et, personnellement, je préfère les graphismes et le son de la* Sega *8 bits à celle de la* GX. *Les jeux* Sega, *quant à eux, n'ont rien à envier à ce qu'on voit actuellement sur la* GX. *De plus, la console* Amstrad *ne tient absolument pas la route face à la* PC Engine *et pourtant il n'y a que 300 francs de différence entre les deux. Donc, pour le consommateur qui cherche une bonne console de jeux, « pas trop chère, pour s'amuser un peu », la* Sega *ou la* Nintendo *sont là pour barrer la route à la* GX 4000. *Pour la fana qui recherche une qualité graphique et sonore intéressante ou des jeux de qualité arcade, la* GX 4000 *est devancée par la* PC Engine. *Pour finir, le prix des cartouches de la* GX 4000 *(260 F) est équivalent à celui de ses concurrentes et n'est donc pas un argument de vente. Moralité : je ne vois, pour l'instant, aucun intérêt à acheter une console* Amstrad. *Dany Boolauck*

LA GX 4000

j'aime :
- graphisme et couleurs,
- la compatibilité des cartouches avec la gamme des CPC Plus.

je n'aime pas :
- l'absence d'overscan,
- l'animation trop lente,
- un rapport qualité/prix moins performant que celui de ses concurrentes.

GX 4000 : Sugar casse le morceau

Alan Michael Sugar, fondateur d'Amstrad, défend avec ardeur son nouveau bébé, ce qui est normal. Cela dit, les arguments avancés en réponse aux questions que nous lui avons posées au cours d'un déjeuner fort sympathique semblent parfois bien fragiles. Nous vous les livrons avec nos commentaires.

Tilt. N'arrivez-vous pas bon dernier dans la conquête du marché des consoles ?

Alan Michael Sugar. On nous a déjà dit la même chose lors du lancement des *CPC*. Cela ne nous a pas empêché de devenir n° 1 en France. Je suis très confiant : rien n'est encore joué en Europe sur le marché des consoles.

Commentaire : *Les* Amstrad CPC *sont arrivés en France dans des conditions très particulières : le terrain avait été débroussaillé par des concurrents que le marché français n'intéressait pas particulièrement par rapport au reste du monde (souvenez-vous de la pénurie de* C 64*). Dans les autres pays d'Europe et a* fortiori *du monde, le succès d'Amstrad a été beaucoup plus relatif, voire nul (Etats-Unis par exemple). D'autre part, le concept des* CPC *était tout à fait novateur, pour ne pas dire génial, ce qui n'est pas le cas de la* GX 4000.

La GX 4000*, aujourd'hui, arrive sur un marché mondial tenu par Nintendo. Amstrad n'a d'ailleurs pas l'intention de s'y frotter : seuls quatre pays sont visés par la* GX 4000 *: la France, l'Angleterre, l'Italie et l'Espagne.*

Le marché européen lui, intéresse bigrement les Japonais qui, après avoir conquis le Japon et les Etats-Unis, s'attaquent maintenant à l'Europe, où Sega aimerait bien damer le pion à Nintendo. Amstrad va trouver en face de lui des adversaires avec des moyens publicitaires et marketing colossaux. Les 200 millions de francs de publicité prévus d'ici Noël ne seront pas de trop pour imposer la GX 4000. *Enfin, cette machine n'offre pas un concept particulièrement novateur. C'est une console 8 bits pas vraiment meilleure que ses concurrentes.*

T. Ne pensez-vous pas que la console est trop chère par rapport à ses concurrentes ?

A. M. S. Non, le prix correspond aux performances plus élevées de la console. D'autre part, les revendeurs feront un bénéfice plus grand lorsqu'ils vendront une *GX 4000* que lorsqu'ils vendront une *Nintendo* ou une *Sega*. Cela devrait les inciter à mettre en avant notre console.

C. *Les premiers titres testés par* Tilt *ne montrent pas une supériorité flagrante de la* GX 4000 *sur les autres consoles 8 bits, au contraire (cf. le test d'A. H.-L.).*

En ce qui concerne le prix, il est vrai que la première réaction d'un consommateur moyen est de se dire : c'est plus cher, donc cela doit être meilleur. Le lecteur de Tilt, *qui est fort avisé, ne se laissera pas prendre à ce piège. D'autant que le fait que son revendeur gagne plus d'argent sur son dos ne lui est pas particulièrement agréable.*

Tt. Pourquoi n'avoir pas repris le concept de l'*Amstrad*, une console avec son moniteur ?

A. M. S. C'était ma première idée mais Nintendo a essayé de le faire au Japon et cela a été un échec total. Je n'ai pas voulu prendre le risque. De même, j'aurais pu faire une console 16 bits mais là encore, je suis persuadé que notre console permettra de réaliser des jeux aussi bons que ceux qui tournent sur *Megadrive* ou *NEC* et le prix aurait, de toute manière, été trop élevé pour toucher le grand public. Enfin, j'ai bien pensé au marché des portables, qui m'intéresse, mais ce sera pour plus tard.

C. *Alan Sugar y va fort : développer des jeux sur* GX 4000 *aussi bons que ceux de la* Megadrive. *A. H.-L. va s'étouffer ! Nous sommes sûrs qu'il y aura de très bons titres sur* GX 4000. Tennis Cup, Great Courts, *etc., seront probablement excellents. Cela dit, les développeurs sur consoles japonaises vendent leurs jeux en telle quantité dans le monde entier (un titre qui se vend à 500 000 exemplaires n'est pas si rare !) qu'ils disposent d'un potentiel financier énorme. Ils peuvent consacrer énormément de temps et d'argent à un seul jeu. Les programmeurs européens valent largement leurs homologues japonais mais ils risquent de manquer de temps et d'argent pour mettre au point des jeux qui ne rapporteront jamais autant d'argent que ceux développés sur* Nintendo, NEC *ou* Sega *et seront donc moins sophistiqués, moins riches que ceux de leurs concurrents. Enfin les* Sega, NEC, *et* Nintendo *disposent déjà d'une ludothèque énorme.*

T. Quels sont vos inquiétudes principales ?

A. M. S. Que les jeux ne soient pas prêts à temps et que la console vampirise les micros.

C. *Lucide, Alan Michael Sugar sait bien que son pari est risqué. Le succès de la* GX 4000 *est maintenant entre les mains des développeurs. Ceux-ci vont d'ailleurs faire le maximum pour soutenir Amstrad : ils ont tous intérêt à foncer sur ce marché, qui résoud les problèmes de piratage et ne nécessite pas les investissements énormes exigés sur* Nintendo *ou* Sega. *Problème pour nos micros : si la console* Amstrad *marche, ne seront-ils pas tenté de développer prioritairement pour elle ? C'est une autre histoire mais qui sera intéressante aussi... Sugar est lucide également sur l'avenir des* CPC. *Un micro 8 bits ne sert qu'à jouer dans la majorité des cas : à quoi bon alors payer 2 000 ou 3 000 francs pour ne se servir finalement que de ce qu'une console peut offrir ?*

16 bits : la guerre totale



8/16 bits, et non 16/32 bits, comme la Megadrive, la console NEC n'en est pas moins étonnante et bénéficie de superbes jeux.

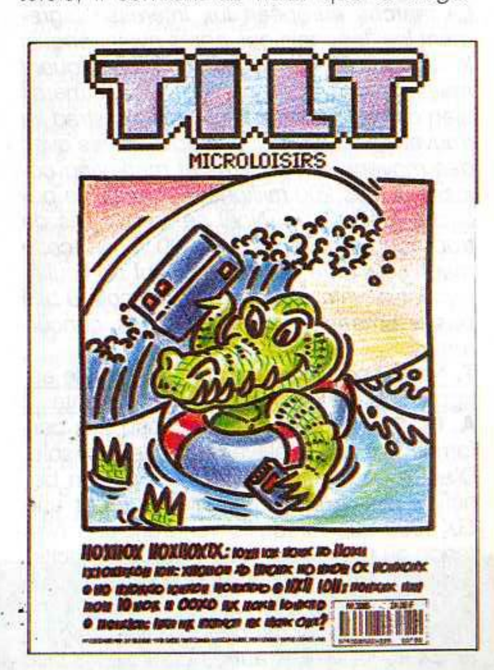
Les consoles 16 bits arrivent en force ! Après la *Sega Megadrive*, dont la version française est enfin là, et la *PC Engine* de NEC, arrivent la *Supergrafx*, version améliorée de la *PC Engine* et, peut-être, la *Super Famicom* de Nintendo. Autant vous dire que la lutte est chaude, d'autant qu'un cinquième personnage pointe le bout de son nez en la personne de Miss *Neo Geo*, la première console 32 bits du marché ! Voici tout ce qu'il faut savoir avant de faire un choix...

Le look de la *Megadrive*, la 16 bits de Sega, est plus soigné et ses performances sont supérieures à celles du *PC Engine*. En ce qui concerne les manettes, celle de la *Megadrive* est plus belle mais surtout elle comporte trois boutons, contre deux pour la *PC Engine*. Cela n'est pas négligeable, en particulier pour les jeux d'arcade car la plupart de ces programmes disposent de trois boutons à l'origine.

La PC Engine dispose d'une ludothèque impressionnante...

Ce sont, hélas, des manettes de type japonais, comme sur *Nintendo* ou *Sega* 8 bits, mais d'autres beaucoup plus performantes, sont déjà disponibles dans les deux cas. La *Megadrive* et la *PC Engine* ne disposent que d'une seule manette, ce qui vous obligera à en acheter une seconde par la suite, car il serait vraiment dommage de ne pas pouvoir jouer à deux. Sur ce plan, la différence repose sur la présence de deux ports joysticks sur *Megadrive*, alors que la *PC Engine* n'en a qu'un. Le prix de revient de la *PC Engine* est finalement plus élevé dans la mesure où vous devez à la fois acheter une manette supplémentaire et un tripleur pour pouvoir jouer à plusieurs. En revanche, on appréciera le fait que la *PC Engine* dispose de programmes permettant de jouer à 2, 3, 4 ou 5 simultanément. Enfin, on peut noter que la petite taille de la *PC Engine* est très avantageuse, car la machine est facile à transporter pour aller jouer chez un ami, par exemple.

Au niveau des accessoires (non fournis avec la console), l'avantage est dans le camp de la *PC Engine*, avec le lecteur de CD ROM, coûteux mais fort agréable. Toutefois, il convient de noter que la *Megadrive* est munie d'une prise permettant de connecter un lecteur de CD ROM, mais celui-ci n'est pas encore disponible. En revanche, elle dispose d'un émulateur permettant d'utiliser les cartouches de la *Sega* 8 bits, à un prix très raisonnable (approximativement le prix d'une cartouche). Les anciens possesseurs de 8 bits seront sans doute heureux de pouvoir conserver leurs programmes préférés.



FICHE TECHNIQUE DE LA PC ENGINE (NES)

Au plan technique, la PC Engine *accuse un peu ses trois ans d'âge mais reste d'un bon niveau. Le 65CO2 qui l'anime peut sembler léger mais il est cadencé à 7,2 Mhz et, surtout, est épaulé par quatre co-processeurs qui prennent en charge les opérations graphiques et sonores. La rapidité des animations démontre la puissance de cette architecture. La résolution, quoique légèrement inférieure à celle de la plupart des machines de ce dossier, est satisfaisante (256 × 216 avec une palette de 512 couleurs). Quant aux capacités sonores, bien que très correctes (6 voies stéréo sur 8 octaves dont une voie FM), elles souffrent de la comparaison avec des machines plus puissantes. Côté mémoire de masse, la* PC Engine *dispose de cartouches d'une capacité maximum de 512 Ko (4Mb.) ou d'un CD ROM de 550 Mo.*

Prix : 1 290 F + 1 jeu.
Prix moyen des jeux : 390 F.
Distributeur : Sodipeng, B.P. 2, 56200 La Gacilly.
Contact : 99.08.95.72.

J'aime :
- sa petite taille,
- la qualité de ses jeux,
- la compatibilité de sa ludothèque avec la *Supergrafx* et la *Turbo Express*,
- la présence d'un lecteur CD ROM,
- la possibilité de jouer à cinq.

Je n'aime pas :
- la présence d'un seul port joystick,
- les jeux encore trop chers,
- le prix trop élevé du CD ROM.


Rolls des consoles, la Megadrive offre un plaisir de jeu total. Graphismes somptueux, animations excellentes font de ce bijou un concurrent redoutable pour tous les ST et Amiga. La preuve : depuis qu'il en possède une, AHL n'en décolle plus...

Au niveau de la ludothèque, la *PC Engine* commercialisée un an avant sa concurrente, bénéficie de l'avantage de l'ancienneté. Elle dispose de près de 150 programmes tandis que la *Megadrive* n'en compte qu'une quarantaine. Toutefois, dans les deux cas, les amateurs d'arcade y trouveront leur compte, d'autant plus que le rythme de sortie des nouveautés est soutenu. Mais le principal avantage de la *PC Engine* en ce domaine vient de la politique d'ouverture de NEC vers les éditeurs extérieurs. Quand des géants de l'arcade comme Taito, Capcom, Irem et Namco réalisent eux-mêmes les conversions de leur hits, ça fait mal ! En revanche, on peut regretter que les programmes tournant sur *PC Engine* soient en japonais. On est souvent irrité de tomber sur une page de texte en japonais au beau milieu d'un jeu, sans même parler de la galère que représente la copie d'un code en caractères japonais. Cela s'explique par le fait que cette console n'est toujours pas distribuée officiellement en Europe et que les cartouches japonaises dont nous disposons ne sont conçues que pour le marché nippon. C'est le seul reproche important que l'on puisse adresser à la *PC Engine*, mais il est certain que c'est handicap face à la *Megadrive*.
Autre problème lié à l'absence de distribution officielle de cette console : il n'est pas toujours possible de trouver certains jeux. Bien des programmes très demandés, comme *Gunhed* par exemple, sont restés manquants durant près de six mois. Plus récemment, seul une cinquantaine de joueurs ont eu la chance de découvrir *Formation Soccer*, le superbe foot sur *PC Engine*, et nul ne sait quand se produira un nouvel arrivage. Il faut bien reconnaître que cela est parfois très frustant.
Ces deux consoles étant plus particulièrement dédiées à l'arcade, leur ludothèque fourmille de superbes conversions. Il est très difficile de les départager.

Sega peut piocher dans un énorme catalogue de hits...

Comme nous l'avons dit plus haut, la *PC Engine* bénéficie de la présence d'éditeurs d'arcade comme Taito (*Chase HQ, Tiger Heli)*, Namco (*Dragon Spirit, Final Lap*), Irem (*Vigilante, Mister Heli*) ou Capcom (*Son Son II*). Bon nombre des grands hits d'arcade sont disponibles sur cette console, y compris des hits Sega ! (*Power Drift, Golden Axe* ou *Altered Beast*).
Comme pour la 8 bits, Sega peut piocher à volonté dans son énorme catalogue de hits d'arcade et le savoir-faire de ses programmeurs donne d'excellents résultats. *Golden Axe, Super Hang On, Space Harrier II, After Burner* sont déjà sortis et seront suivis prochainement par *Crack Down* et *Super Monaco Grand Prix*. Cela dit, Sega ne se

FICHE TECHNIQUE DE LA MEGADRIVE (SEGA)

La Megadrive *est architecturée autour d'un 68000 cadencé à 7.6 Mhz. Ce processeur 16/32 bits est bien connu puisqu'il équipe l'*Amiga *et l'*Atari ST. *Il est accompagné d'un Z80 (8 bits) destiné à assurer la compatibilité avec la* Sega Master System. *Les possibilités graphiques sont très bonnes puisque la console affiche une résolution de 320 × 244 avec une palette de 512 couleurs. Comme toujours, scrollings et autres routines graphiques sont câblés. Mais c'est surtout au niveau sonore que la* Megadrive *se distingue de ses concurrents. Trois types de synthèse (classique, FM ou PCM pour les sons digitalisés) permettent d'obtenir des musiques et des effets sonores délirants. Mais il faut reconnaître que les possibilités du générateur de son ne sont pas encore pleinement utilisées. Les cartouches peuvent contenir 512 Ko et l'adjonction prochaine d'un CD ROM devrait permettre d'avoir des jeux de 550 Mo.*

Prix : 1 890 F.
Prix moyen des jeux : 350 F (450 F import).
Distributeur : Virgin loisirs, 8-10, rue Barbette, 75003 Paris.
Contact : 42.78.07.76. ou 36 15 code Sega.
J'aime :
– son design,
– ses performances,
– c'est beau !
Je n'aime pas :
– une seule manette, c'est mesquin !

NOUVEAUTÉS SUR MEGADRIVE


Dick Tracy


Whip Rush


Mickey Mouse

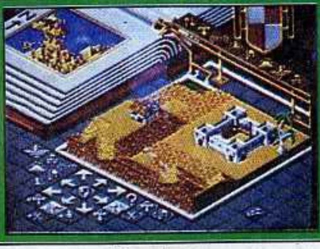

Klax

NOUVEAUTÉS SUR MEGADRIVE


Mondo's Fight


688 Attack Sub


Budokan


Populous

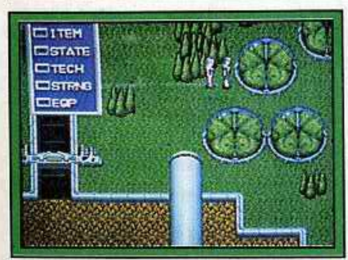
contente pas de réaliser des conversions de ses propres succès d'arcade ; d'autres ont été développés (*Ghouls n'Ghosts, Forgotten World, Final Blow* et *New Zealand Story*). En tous cas, la *PC Engine* dispose d'un plus large éventail de jeux d'arcade. Trois programmes (tous des conversions d'arcade) sont disponibles sur les deux machines et il n'est pas inintéressant de les comparer rapidement. Il s'agit de *New Zealand Story, Golden Axe* et *Altered Beast*. Le premier est aussi réussi sur chacune des deux machines et il est bien difficile de les départager. Cependant, la *Megadrive* présente des niveaux sensiblement différents de ceux du programme original, mais cela ne tire pas à conséquence. Il est beaucoup plus aisé de trancher entre les deux versions de *Golden Axe* et d'*Altered Beast*. En effet, les versions *Megadrive* sont très largement supérieures, La comparaison ne porte que sur trois titres pour l'instant.
D'autre part, *Golden Axe* et *Altered Beast* sont deux jeux d'arcade de Sega : il n'est guère surprenant que Segá ait mieux réussi pour l'instant que les obscurs éditeurs qui ont tenté une conversion sur *PC Engine*.
Actuellement la *PC Engine* l'emporte nettement en ce qui concerne les simulations sportives. La plupart des sports sont brillamment représentés sur cette machine : *Triple Battle F1* (course de formule 1), USA Pro *Basketball, Super volleyball, Formation Soccer* (un football), *World Court* (tennis) et bien d'autres encore. En raison de sa jeunesse, la *Megadrive* ne peut encore prétendre rivaliser avec sa concurrente sur ce terrain. Toutefois cela risque fort de changer dans un proche avenir avec la sortie de nouvelles simulations sportives. D'ores et déjà, la *Megadrive* dispose de quatre simulations de qualité : baseball, golf, basketball et football.
Ces deux nouvelles consoles présentent une plus grande variété de jeux que les 8 bits. La *PC Engine* le dispose déjà d'excellents jeux de réflexion/action, de jeux d'aventure et même de wargames.
Le revers de la médaille, c'est l'absence de traduction. Essayez donc de progresser dans un jeu d'aventure en japonais et vous m'en direz des nouvelles. Quant à des wargames comme l'excellent *Nectaris*, ils sont suffisamment ergonomiques pour que l'on parvienne à s'en sortir après de sérieux efforts, mais il faut vraiment être motivé.

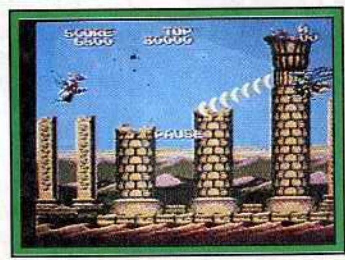
LA SUPER FAMICOM

Elle est bâtie autour d'un 65C816 de Western Design. Ce processeur est assez spécial puisque, tout en étant un 16 bits, il est compatible avec le 65CO2 8 bits. Il lui permet donc de rester compatible avec la Nintendo 8 bits. Il s'agit en fait de la deuxième machine (la première étant l'*Apple II GS*) commercialisée sur le marché à être doté d'un tel processeur. Compatible 8 bits, travaillant en 16 bits, le proceseur possède un bus de données 8 bits mais un adressage sous 24 bits (damned ! NDRC). L'écran bénéficie d'une résolution de 512 par 448 points. La *Super Famicom* comporte 5 coprocesseurs spécialisés. Le co-processeur graphique affiche 16 couleurs parmi une palette de 32 768. Il dispose de 8 palettes de 16 couleurs et peut donc afficher à l'écran.



Un autre coprocesseur se charge des effets spéciaux graphiques. Ainsi, il est possible de réaliser des étirements d'images, des zooms, des rotations... sans avoir à le programmer, en faisant juste appel à ces puces dédiées. La *Super Famicom* bénéficie également d'un scrolling câblé sur quatre directions. Les sprites sont gérés par un autre coprocesseur spécialisé. Ceux-ci peuvent atteindre 32 × 32 pixels ou même 64 × 64 pixels sans qu'il y ait le moindre ralentissement à l'écran. La machine propose un son stéréo sur 8 voix, intègre un sampler pour les digitalisations de voix, et permet des effets d'échos. Le joypad proposé possède quatre boutons.
De très nombreuses sociétés américaines et japonaises projettent de développer sur cette machine. Les premiers logiciels devraient être *Zelda III* et *Super Mario III*.
Alors, la *Super Famicom*, meilleure des consoles familiales ? Sans doute pas, car il semble que Nintendo ait décidé de reporter la date de sortie de cette machine (initialement prévue au Japon pour le début de l'été). En effet, les ventes de Nintendo 8 bits, et surtout aux Etats-Unis, étant largement au dessus des prévisions de la direction marketing de Nintendo, celle-ci aurait choisi d'attendre avant de commercialiser la nouvelle *Super Famicom* dont l'arrivée concurrencerait trop la Nintendo 8 bits. Si ce choix est tout à fait logique d'un point de vue économique (les chaînes de production ayant été amorties depuis longtemps et les programmeurs connaissent parfaitement désormais cette machine), d'un point de vue commercial, il comporte un risque : le public peut tout à fait se détourner vers d'autres machines aux performances comparables et déjà sur le marché international, comme la *SupergrafX* de NEC.


Phantasy Star II


Insector X


Phelios



Hard Drivin'

NOUVEAUTÉS SUR NEC



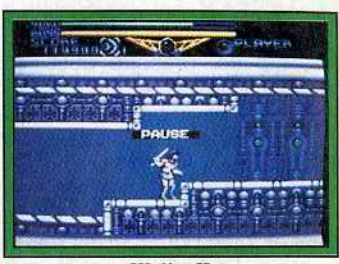
Ys



Klax



Beach Volleyball



Wallis II

Sans aller aussi loin que sa concurrente, la *Megadrive* présente quelques bons jeux de réflexion/action (*Tetris, Sokoban*) et, à l'instar de la *Sega* 8 bits, elle s'ouvre également aux jeux de rôle (en anglais) comme *Phantasy Star II*. Mirrorsoft vient de réaliser une conversion de *Vette*, tandis que Tengen vient d'adapter deux de ses succès d'arcade : *Klax* et *Hard Drivin*. De son côté, Electronic Arts arrive en force sur la *Megadrive* avec *Budokan*, le génial *Populous* et *688 Attack Sub*. Ce titre crée l'événement, car c'est la première véritable simulation sur console. Mais ce n'est qu'un début, car la célèbre *F 15 Strike Eagle* de Microprose arrive sur la *Megadrive*.

Alors laquelle faut-il choisir ? J'avoue que lorsqu'on me pose cette question je m'en tire par une pirouette en répondant : les deux ! Vous avez tous les éléments, c'est à vous de décider selon vos goûts, ou bien même tout simplement parce que l'un de vos jeux préférés est disponible sur l'une des consoles. Mais une chose est claire : si vous êtes un fan d'arcade vous ne risquez pas d'être déçus, que vous choisissiez l'une ou l'autre.

La *Megadrive* sera légèrement plus chère que sa concurrente (600 F de plus environ). En revanche, les cartouches (qui coûtent entre 300 et 350 F) sont moins chères que les cartes de la *PC Engine*. Il faut bien réfléchir au prix de revient. L'écart de prix entre ces deux machines n'est pas assez important pour influencer votre choix, d'autant plus que cet état de choses pourrait changer sous l'effet de la concurrence, comme cela a été le cas dans le duel *Atari ST/Amiga*.

La Supergrafx sera-t-elle supérieure à la Megadrive ? Les jeux feront la différence.

LA SUPER GRAFX

Il est encore trop tôt pour tenter une comparaison sérieuse avec la *PC Engine* et la *Megadrive*, mais cette console semble promise à un bel avenir et il n'est pas impossible que cet outsider gagne la course.La *Super Grafx* dispose de deux atouts de taille. Tout d'abord la compatibilité avec la *PC Engine*, ce qui lui offre d'entrée de jeu, une ludothèque d'une centaine de titres. D'autre part, elle est encore plus performante que les consoles précédentes et on se dit que l'on devrait voir arriver quelques petites merveilles. En tout cas, il est sans doute préférable d'acheter une *Super Grafx* plutôt qu'une *PC Engine*, si vos moyens vous le permettent (environ 1 000 F de plus).

FICHE TECHNIQUE DE LA SUPERGRAFX (NEC)

Devant le silence de NEC quant à l'architecture de cette machine, on en est réduit aux suppositions. En démontant la console, on retrouve bien le 65CO2 et les co-processeurs de la PC Engine. *Mais quatre processeurs de modèle inconnu ont été rajoutés. S'agit-il de co-processeurs supplémentaires destinés à améliorer les animations ? Ou bien y a-t-il parmi eux le processeur principal de la console (un 16/32 bits), le 65CO2 n'étant là que pour assurer la compatibilité avec la* PC Engine *? La première solution est la plus probable. Toujours est-il que, 8/16 ou 16/32 bits, la SGX est d'une puissance incroyable en matière d'animation. 128 sprites sont affichables simultanément (contre 64 pour la* PC Engine*) sans aucun ralentissement et la mémoire vidéo est de 128 Ko (contre 64 Ko). De plus, la présence de deux écrans de fond facilite les scrolling en parallaxe. Des effets de zoom et de rotation sont également inclus en hard, ce qui permet d'obtenir de fabuleux effets 3 D. La résolution est passée à 320 × 244 avec une palette de 4096 couleurs dont 256 affichables simultanément. Les possibilités sonores, en revanche, restent équivalentes à celles de la PC Engine, même si l'ajout de filtres améliore la pureté des sons. La capacité des cartouches, enfin, est doublée : 1 Mo (8 Mb) au maximum.*

Prix : 2 490 F.
Prix moyen des jeux : 390 F.
Distributeur : Sodipeng, B.P. 2, 56200 La Gacilly.
Contact : 99.08.95.72.

J'aime :
- ses performances,
- la disponibilité de la ludothèque *PC-Engine*.

Je n'aime pas :
- sa ludothèque trop réduite.

NOUVEAUTÉS SUR NEC



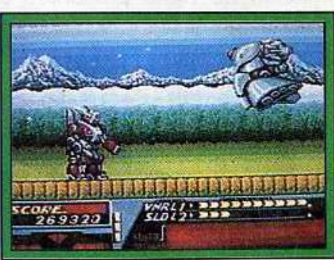
Gladiator



Dragon's Curse



Devil's Crash



Double Dungeons

La *Neo-Geo* fabriquée par l'éditeur de jeux japonais SNK, est assez plate et de petite taille, mais la surprise vient surtout du joystick, qui est presque aussi gros que la console elle-même, un joystick d'arcade qu'il convient de poser sur une table, plutôt que sur ses genoux. Aussi solide que précise, cette manette est munie de quatre boutons, ce qui offre d'intéressantes possibilités. D'autre part, elle est particulièrement étudiée pour faciliter une bonne prise en main. La console est fournie avec une carte que l'on glisse dans la console et qui permet de sauvegarder sa position dans n'importe quel jeu et à n'importe quel moment de la partie.

Quant à la ludothèque le principe est de faire tourner le jeu d'arcade d'origine sur la console au lieu de réaliser des conversions. En fait, la console est équipée du même système que les bornes d'arcade de SNK, c'est donc le même jeu qui tourne dans les salles d'arcade et sur la *Neo-Geo*. En théorie, il est dont possible d'aller essayer un jeu dans une salle d'arcade avant de l'acheter, ça fait rêver ! Mais attention, comme il s'agit de jeux d'arcade, le niveau de difficulté est très élevé et il faut vraiment s'accrocher pour progresser.

La *Neo-Geo* dispose des nouveaux jeux d'arcade SNK, mais pour mieux assurer le succès de sa console, il est question de réaliser quelques conversions de jeux d'autres éditeurs. Le premier programme envisagé est *WGP* de Taito, la superbe simulation de moto présentée sous la rubrique Arcade dans le numéro 80. Quatre titres sont disponibles au moment où nous écrivons ces lignes, mais plusieurs autres devraient faire leur apparition.

Baseball Star Profesional : une petite merveille qui fera craquer ceux qui ne sont pas des inconditionnels de ce sport. Le lancer de la balle est représenté en 3D, avec de superbes sprites. On passe ensuite en vue de dessus avec un excellent effet de perspective. Le stade défile en un superbe scrolling pour suivre la balle, qui traverse parfois le terrain avant de se perdre dans la foule. De plus, de nombreuses séquences animées interviennent en cours de partie et le réalisme des matchs est encore renforcé par une bande sonore impressionnante. Les thèmes musicaux sont excellents et une voix digitalisée d'une qualité extraordinaire commente le match en permanence. On s'y croirait !

Trop chère aujourd'hui la Neo-Geo préfigure les consoles de demain...

Nam 75 : ce shoot-them-up pour un ou deux joueurs est un remake de *Cabal*. Mais attention, il s'agit d'un programme bien plus beau que le *Cabal* d'arcade. Le graphisme est très réussi, mais c'est surtout l'animation qui est impressionnante. Bien sûr, le but du jeu consiste à tirer sur tout ce qui bouge, mais les adversaires, les décors et les situations sont suffisamment variés pour vous tenir en haleine. On est séduit par le luxe de détails dont bénéficie l'action, comme les balles de votre mitraillettes qui frappent l'eau. Et là encore, les bruitages soutiennent parfaitement l'action du programme.

Top Player Golf : cette simulation de golf est très réaliste. Ce programme est le moins spectaculaire des quatre mais ne manque cependant pas d'intérêt. Cependant on devient très exigeant sur une console de cette qualité, surtout en raison du prix élevé des cartouches.

Magician Lord : ce shoot-them-up/jeu de plates-formes vous emmène dans l'univers de l'*heroic fantasy*. Vous tenez le rôle d'un sorcier qui affronte comme il se doit les forces du mal. Vos adversaires sont aussi superbes que variés. Quant aux décors, c'est un véritable enchantement. Tout est magnifique : les scrollings différentiels à couper le souffle, les incroyables nuances des couleurs et les bruitages percutants.



Magician Lord sur Neo-Geo : des graphismes arcade



Magician Lord,



...une belle galerie de montres.



Acheter une Neo-Geo aujourd'hui est une folie : il y a fort à parier que son prix chutera dans les mois ou les années qui viennent.

Bravo la *Neo-Geo*, ça c'est de l'arcade ! Cette machine d'arcade dans un boîtier de console est, de très loin, ce qui se fait de mieux dans le genre. N'hésitons pas à le dire, elle est tout simplement parfaite... enfin presque ! Il y a quand même un léger détail qui risque de vous contrarier : la *Neo-Geo* vaut dans les 4 000 F. Ce n'est pas donné, mais ce n'est pas non plus disproportionné par rapport à la qualité de cette machine d'avant-garde. Mais là où le bât blesse, c'est le prix des cartouches. 2 000 F le jeu, c'est hors de prix !

Sega travaille sur un prototype de console d'arcade 32 bits...

Quel que soit l'intérêt d'un jeu d'arcade, on finit toujours par s'en lasser et puis à ce prix-là, on a vraiment pas le droit à l'erreur. Les boutiques qui la vendent proposent des locations mais, même ainsi, la *Neo-Geo* n'est pas à la portée de toutes les bourses. Vous pouvez toujours aller la contempler dans une boutique... C'est sans doute le type de console qui sera commercialisé dans deux ou trois ans au prix des consoles actuelles. Sega par exemple, dispose déjà d'un prototype de console d'arcade qui est au point, mais qui ne sera pas commercialisé avant la rentabilisation de la *Megadrive*.

FICHE TECHNIQUE DE LA NEO-GEO (SNK)

Techniquement, la Neo-Geo *est renversante et bénéficie de l'expérience acquise par SNK dans le domaine des bornes d'arcade. Architecturée autour d'un 68000 assisté d'un Z80 (pour les opérations sonores), cette console dispose de 1 Mo de mémoire vidéo (13 fois plus que la* Mégadrive, *8 fois plus que la* Supergrafx *!). Les capacités graphiques dépassent tout ce qui a été fait jusque là : 4096 couleurs dans une palette de 65 536, 380 sprites modifiables à volonté, scrolling sur trois plans câblé... On croit rêver. Au plan sonore, la SNK ridiculise également toutes ses concurrentes puisqu'elle dispose de 13 voies en numérique (qualité CD). Les jeux proposés actuellement utilisent de 5 à 7.5 Mo (42 à 60 Mb.) On peut juste regretter que cela soit la cause du prix délirant des jeux (la ROM coûte cher et j'ose à peine imaginer le prix des cartouches 41,25 Mo). L'usage d'un CD Rom aurait ralenti le déroulement des jeux mais permis des prix plus abordables.*

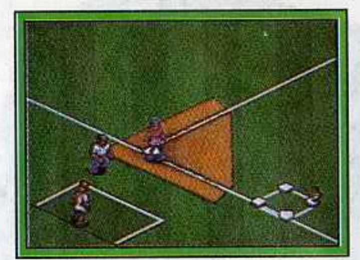
Prix : 3 990 F.
Prix moyen des jeux : 2 000 F.
Distributeur : Shoot Again, 145, rue de Flandres, 75019 Paris. Tél. : 40.38.02.38.
Ultima, 5, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : 43.38.96.31.

J'aime :
- l'extraordinaire qualité de la machine,
- la meilleure manette sur console.

Je n'aime pas :
- le prix des jeux,
- la présence d'une seule manette.



Baseball Star...


...une nouveauté Neo-Geo



Nam 75, la castagne...



...sur Neo-Geo

TOUCHE PAS A MA MEGADRIVE

Il y du shoot-them-up dans l'air entre Virgin loisirs, qui distribue officiellement la *Megadrive*, et les boutiques qui importent directement cette console du Japon.
Dans le numéro 79 de *Tilt* (page 122), vous avez sans doute vu un communiqué de Virgin, portant le titre « Attention. On ne joue pas avec la *Megadrive* ». A la page 131 du numéro suivant on trouvait un autre communiqué : « Nous jouons avec la *Megadrive* », signé par Electron, Shoot Again et Micro Avenue. Il est compréhensible que Virgin n'apprécie pas que l'on chasse sur ses terres, mais d'un autre côté, les importateurs directs n'ont aucune raison de renoncer à vendre des *Megadrives* japonaises qui satisfont leurs clients. Cette querelle par presse interposée n'ira sans doute pas plus loin maintenant que chaque partie a exposé son point de vue. Certaines boutiques spécialisées continueront à vendre la *Megadrive* japonaise à des passionnés et cela n'empêchera pas Virgin de conquérir le grand public.
Les versions française et japonaise de la *Megadrive* sont vendues au même prix. La principale différence entre ces deux consoles, c'est que la version française est modifiée pour se conformer aux normes de notre pays. En France, les téléviseurs fonctionnent en 50 Hertz, tandis que le reste du monde utilise le 60 Hertz. Alors que la version française est compatible à 100% avec tous les téléviseurs, la version japonaise refuse obstinément de fonctionner sur quelques appareils ; et plus votre téléviseur est ancien, plus vous avez de chances d'avoir des problèmes. La compatibilité à 100% c'est idéal, mais il y a le revers de la médaille. Le passage du 60 Hz au 50 Hz a pour effet de ralentir les programmes (de l'ordre de 20%) et de diminuer la hauteur de l'image, qui n'est plus en plein écran. Ne pensez pas que la modification ait été mal faite, il est impossible de faire autrement et le problème est le même en ce qui concerne la *Sega Master System* et la *Nintendo*. Mais personne ne s'en était aperçu car la comparaison n'était pas possible, faute de disposer de consoles importées. La perte d'image et de vitesse n'est pas considérable, mais cela est quand même sensible, surtout dans des programmes comme *Super Hang On*. A ce niveau, il est indiscutable que la version japonaise est la meilleure. Les passionnés qui ne veulent que ce qui se fait de mieux choisiront sans doute la *Megadrive* japonaise. Le second avantage des importateurs directs est qu'ils disposent des nouveautés dès leur sortie. Toutefois, il faut tenir compte du fait que Sega a toujours suivi une politique d'arrivée rapide sur le marché. Il est probable que les cartouches françaises ne sortiront pas plus de deux mois après le Japon. Est ce que cela vaut la peine de payer un jeu 100 F plus cher pour gagner un ou deux mois ? On peut en douter, mais c'est à vous de répondre à cette question.
En ce qui concerne les cartouches, il convient de bien comprendre les problèmes de compatibilité. Si vous avez une *Megadrive* française vous ne pourrez utiliser que des cartouches françaises. En revanche, si vous achetez une *Megadrive* japonaise, vous pourrez utiliser indifféremment des cartouches françaises ou japonaises.

Portables : 10000 lance-pierres contre un laser

Avec sa technologie hyperperformante, la *Lynx* ridiculise le *Game Boy* et son petit écran noir et blanc. Et pourtant... Le *Game Boy*, beaucoup moins cher que la *Lynx*, se vend comme des petits pains. Il est vrai qu'il consomme beaucoup moins de piles et bénéficie d'un nombre de jeux impressionnant. Qui plus est l'excellente qualité des programmes fait oublier l'absence de couleur. Alors que faire ? Acheter un *Game Boy* aujourd'hui ? Attendre l'arrivée hypothétique de nouvelles consoles portables *NEC* et *Sega* ? *Tilt* vous donne les éléments qui vous aideront à prendre votre décision...

La lynx voit enfin les programmeurs s'intéresser à elle.

La *Lynx* d'Atari, qui est une machine fort bien conçue, domine très largement sa concurrente techniquement, cette dernière n'ayant pas le beau rôle avec son petit écran monochrome. Pour jouer avec le *Game Boy* de Nintendo, il faut se placer sous une bonne source de lumière... et disposer d'une excellente vue. En revanche, cette machine a pour elle sa petite taille et son excellente ergonomie. Console de poche, son autonomie est quatre fois plus longue que celle de la *Lynx*.

La *Lynx* est nettement plus chère que le *Game Boy*. A moins de 600 F, le *Game Boy* se positionne comme une console d'appoint, à la portée de toutes les bourses. En revanche, pour un prix situé entre 1 500 et 1 800 F, la *Lynx* n'est pas un gadget pour les vacances, ni le cadeau que l'on fait à son neveu pour Noël. Tant en ce qui concerne le prix de la machine que celui des logiciels, la *Lynx* se place dans la même catégorie que la *Megadrive* et la *PC Engine*, sans en avoir, loin de là, les performances !

Avec une cinquantaine de titres et de nombreuses sorties annoncées, le *Game Boy* est en position de force face à son concurrent qui ne parvient encore qu'à aligner 6 ou 7 jeux. Un million de *Game Boys* aux Etats-Unis, voilà de quoi tenter les éditeurs qui apportent le plus grand soin à leurs réalisations sur cette console. Taito et Konami ont déjà réalisé d'excellent programmes sur *Game Boy*, sans oublier Nintendo dont le savoir-faire est indiscutable.

Le Game Boy est la console d'appoint idéale

Le *Game Boy* dispose donc déjà d'une ludothèque de qualité, qui offre l'avantage d'être assez variée. L'arcade/aventure chère à Nintendo est dignement représentée avec des programmes comme *Super Marioland* ou *Castlevania*, dans lesquels on retrouve les salles secrètes et les bonus cachés qui ont fait le succès de la console *Nintendo*. L'arcade est aussi présente avec une version intégrale de *Nemesis*, le célèbre shoot-them-up de Konami. Le *Game Boy* est particulièrement riche en jeux de réflexion/action dont les plus beaux fleurons sont *Puzzle Boy* et *Plotting* sans oublier une excellente version du légendaire *Tetris*. Quant au sport, le tennis est une réussite totale (encore plus passionnant lorsque l'on joue à deux en reliant les consoles) et *Motocross Maniac* est particulièrement prenant. Il y a bien d'autres programmes excellents comme *Batman* ou *Hyper Lode Runner*.

Tous ces softs présentent une jouabilité parfaite et un intérêt de jeu qui fera le bonheur de bien des amateurs d'action. Même si l'on peste souvent après la médiocre

NOUVEAUTÉS SUR LYNX


Slime World



Xenophobe


Rampage


Rygar

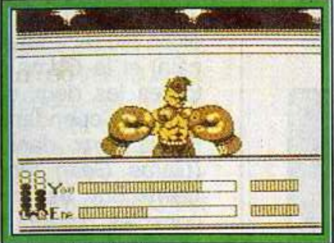
NOUVEAUTÉS SUR LYNX



Road Blaster

Paperboy

NOUVEAUTÉS SUR GAME BOY



Heavy Weight Championship Boxing

Ghostbusters II

visibilité de l'écran, on n'arrive pas à s'arrêter de jouer. Bandai commercialise officiellement le *Game Boy* en septembre. En plus de *Tetris*, qui est vendu avec la console, six jeux sont publiés simultanément : *Tennis, Super Marioland, Alley Way, Qix, Solar Striker* et un golf. Six autres programmes devraient suivre d'ici la fin de l'année. Si cela ne vous suffit pas, vous pouvez toujours vous procurer des imports, car, pour une fois, les jeux en provenance du Japon ou des Etats-Unis fonctionnent sur la machine française.

La Lynx est handicapée par une dramatique pénurie de jeux...

Face à cette ludothèque impressionnante, la *Lynx* fait pour l'instant triste figure. En dépit d'une réalisation de qualité, des shoot-them-up comme *Gates of Zendocon* ou *Blue Lightning* sont très loin d'égaler l'intérêt de jeu de *Nemesis. California Games* d'Epyx figure parmi les meilleurs titres sur cette console et il peut soutenir la comparaison avec les titres de son concurrent. Une agréable conversion de *Gauntlet*, qui présente la particularité de se jouer en tenant l'écran verticalement, est désormais disponible sur la *Lynx*. La bonne vieille recette fonctionne encore et on y prend plaisir, surtout lorsque l'on a l'occasion de jouer à plusieurs en connectant plusieurs consoles (jusqu'à 4 joueurs simultanément). Toutefois, l'action particulièrement répétitive de ce programme fait que sa longévité est bien inférieure à celle des grands jeux sur *Game Boy*.

La balance penche inconstestablement en faveur du *Game Boy*, l'avenir de la *Lynx* étant nettement plus aléatoire. La grande qualité de cette machine sera-t-elle suffisante pour contrer un *Game Boy* beaucoup moins cher et disposant d'une vaste ludothèque ? D'autre part, la *Lynx* aura sans doute bien du mal à résister à l'arrivée des consoles portables d'une qualité équivalente de Sega et NEC arriveront sur le marché.

FICHE TECHNIQUE DU GAME BOY (SNK)

L'aspect le plus révolutionnaire du Game Boy *réside dans sa miniaturisation. Pour le reste, les spécifications techniques sont assez floues mais, a priori, rien bien de neuf. Processeur 8 bits, mémoire écran de 64 Ko, scrollings câblés sont des caractéristiques désormais communes. L'écran LCD offre une résolution de 144 × 160. Mais, monochrome et non rétro-éclairé, il ne supporte pas la comparaison avec celui de la* Lynx. *Il est possible de relier plusieurs* Game Boys *pour les jeux en groupe.*

Prix : 590 F.
Prix moyen des jeux : 190 F.
Distributeur : Bandai, 3, rue de l'Industrie, Z.I. Epluches, 95310 St-Ouen-l'Aumône.
Contact : SOS Nintendo, 34.64.77.55.

J'aime :
- sa petite taille et son ergonomie,
- son autonomie (une dizaine d'heures),
- la qualité de sa ludothèque,
- la possibilité de connecter plusieurs *Games Boy*.
- son prix.

Je n'aime pas :
- la faible luminosité de l'écran.

FICHE TECHNIQUE DE LA LYNX (ATARI)

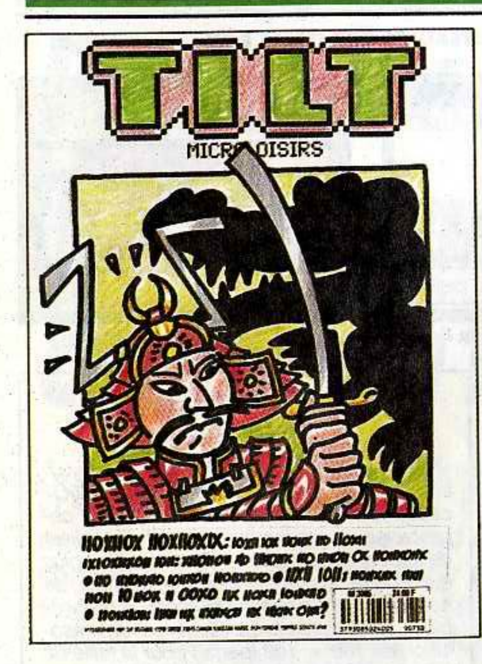
La Lynx *est une petite merveille. Le 6502 cadencé à 16 Mhz (!) épaulé par deux coprocesseurs graphiques, permet de réaliser de superbes animations. Et ce d'autant plus que, outre les traditionnels scrollings, de nombreux effets spéciaux (zoom...) sont câblés. L'affichage est excellent : sur une résolution de 160 × 102 (parfait pour la taille de l'écran), 4096 couleurs (dont 16 affichables simultanément) sont disponibles. Quelques « plus » (écran rétro-éclairé, possibilité de le faire pivoter à 180° pour les gauchers, ou à 90° pour les scrollings verticaux) améliorent encore le confort. Les capacités sonores (4 voies) ne sont satisfaisantes qu'avec un casque. Huit consoles peuvent être reliées pour jouer à plusieurs. Quant aux cartouches, elle contiennent jusqu'à 1 Mo (8 Mb).*

Prix : 1 590 F.
Prix moyen des jeux : 280 F.
Distributeur : Atari, 79, avenue Louis-Roche, 92330 Gennevilliers Cedex.
Contact : 40.86.27.64.

J'aime :
- la qualité technique de la machine et sa conception,
- la possibilité de relier plusieurs *Lynx*,
- la bonne luminosité de l'écran et les couleurs.

Je n'aime pas :
- son prix trop élevé pour un portable,
- la faiblesse de sa ludothèque,
- deux heures d'autonomie, ce n'est pas beaucoup !

Le Game Boy fait un malheur aux États-Unis. Quel dommage qu'il ne bénéficie pas d'un écran couleur !



Deux nouvelles consoles portables entrent en effet bientôt en lice : la *PC Engine Hand Tape* de NEC (ou *Turbo Express* comme elle a été rebaptisée pour le marché américain) et la *Game Gear* de Sega. Elles ont toutes les deux des dimensions comparables : Cependant l'une est orientée, comme la *Lynx*, dans le sens de la largeur (*Game Gear*) alors que l'autre, telle la *Game Boy*, est tout en hauteur. Les deux consoles utilisent un écran couleur LCD. La résolution de la *Game Gear*, (480) 160 × 146, est moins bonne que celle de la *Turbo Exrpess* (320 × 224). Les écrans sont tout à fait clairs, La palette de couleurs sur la *Game Gear* est de 4 096 couleurs et de 512 couleurs sur la *Turbo Express*. En revanche, l'avantage est dans le camp de la NEC avec 256 couleurs affichables simultanément à l'écran, alors que la Sega ne peut afficher que 32 couleurs. Les deux consoles font appel à des processeurs 8 bits. La *Game Gear* est cadencée à 3,58 Mhz. La *Turbo Express* est nettement plus performante avec un *customship* sous technologie C-MOS développé par Hudson (le HuC6280) tournant à 7,16 Mhz.

La RAM système est de 8 Ko pour les deux consoles. En ce qui concerne la V-RAM (RAM vidéo), l'avantage est encore une fois à la *Turbo Express* avec 64 Ko, alors que la *Game Gear* ne possède que 16 Ko.

NEC et Sega seront des rivaux redoutables pour la Lynx

Les performances des deux machines sont semblables en ce qui concerne l'autonomie des 6 piles (de trois à cinq heures). De même, la *NEC* et la *Sega* portables sont toutes les deux stéréo.

Leur prix ? Il est difficile voire impossible d'évaluer leur prix lorsqu'elles nous parviendront. Rappelons cependant que leur date de sortie est prévue pour septembre au Japon et aux Etats-Unis et que le prix de la *Game Gear* sera de 21 000 yens (840 francs environ) alors que la *Turbo Express* entre 200 et 250 dollars sur le marché américain (1 300 à 1 600 francs).

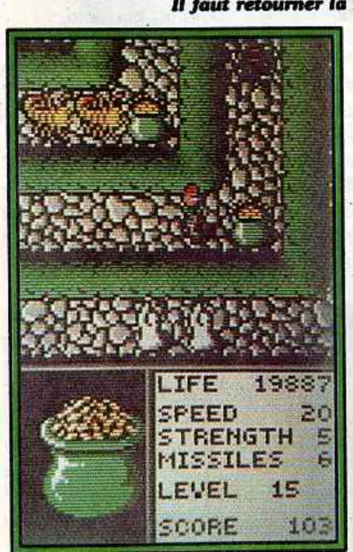
Si le *Turbo Express* paraît posséder des performances technologiques supérieures, qu'en est il en ce qui concerne les logiciels ? Là encore, la console portable de NEC parait devancer celle de Sega. La *Game Gear* utilise un nouveau format de



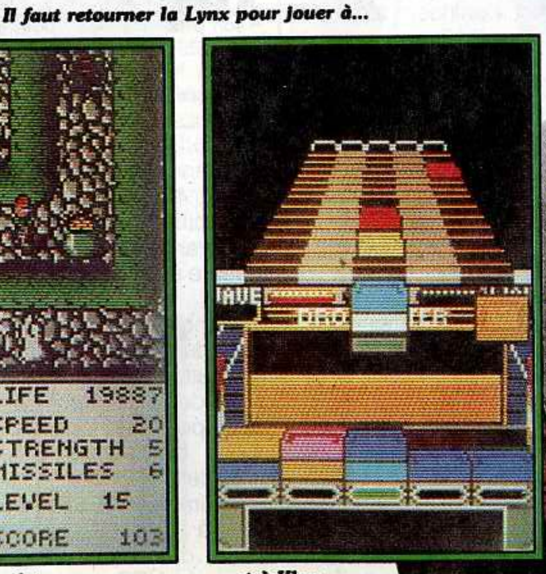
◄ ***La Game Gear sera un concurrent redoutable pour la Lynx d'Atari mais ne bénéficiera pas de la ludothèque de la Sega 8 bits ou de la Megadrive. Un handicap !***

Si la console portable de NEC était importée en France, elle pourrait faire un malheur. Mais ne rêvons pas : notre marché est loin d'être prioritaire par rapport aux USA... ▼

Il faut retourner la Lynx pour jouer à...



Gauntlet...





... et à Klax

cartouches, qui ne sera compatible ni avec la *Sega 8 bits* ni avec la *Megadrive*. Les utilisateurs devront donc attendre l'apparition de nouveaux logiciels et, la machine étant nouvelle, sans doute patienter avant que les programmeurs maîtrisent parfaitement cette nouvelle venue. Le *Turbo Express* est en revanche compatible avec toute la bibliothèque de la *PC Engine*(*Core GraphX*). Cette compatibilité offre deux avantages : la possibilité pour les possesseurs de la *Core GraphX* de réutiliser toutes leurs cartouches lorsqu'ils souhaitent emporter une console avec eux et d'autre part, l'accès à une fabuleuse collection de softs, écrits par des programmeurs qui connaissent maintenant parfaitement leur machine (il suffit de voir les scrollings parallaxe de cartouches parues récemment comme *Down Load* ou *Veigues*).
Enfin, les deux consoles offrent une extension qui permet de capter les émissions TV (standard NTSC) et d'utiliser l'écran couleur pour l'affichage. Enfin, à titre anecdotique, il vient d'être lancé sur le marché japonais des sortes de loupes qui se placent sur l'écran de la *Game Boy* afin d'avoir une meilleure vision. Des versions *Game Gear* et *Turbo Express* sont prévues.
Alors quelle console portable choisir ? Aujourd'hui, le *Game Boy* est la machine la plus satisfaisante. Acheter une *Lynx* est prématuré. Autant patienter un peu et pouvoir comparer entre la *Lynx* et les portables couleur de NEC et Sega.

OÙ ACHETER CONSOLES ET JEUX

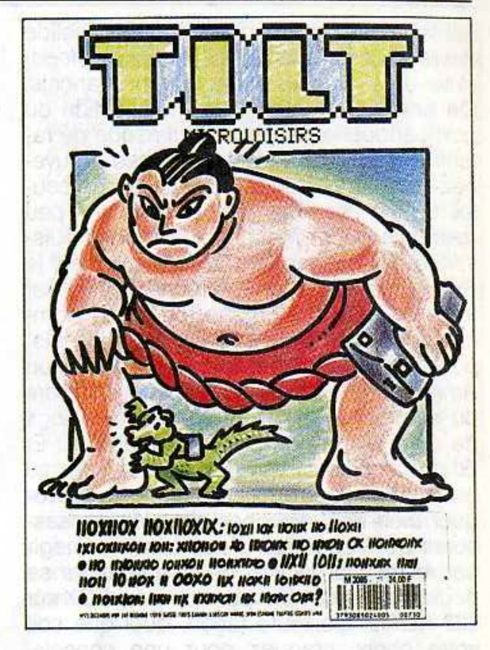
Jusqu'ici, seules la *Nintendo* et la *Sega* 8 bits bénéficiaient d'une large distribution sur notre territoire. Pour les autres consoles, il fallait s'en tenir aux quelques boutiques (essentiellement parisiennes) pratiquant l'import parallèle. Les provinciaux étaient contraints d'user de la VPC, avec tout son cortège d'inconvénients (frais de port, renvoi en cas de panne...). La situation est heureusement en train d'évoluer à grande vitesse. Dès la rentrée, la plupart des machines présentées dans ce dossier seront disponibles à l'échelle nationale.
Pour la *Lynx* et la *Game Boy*, aucun problème. Distribués officiellement par Atari-France et par Bandai, vous devriez les trouver sans aucun problème dans votre point de vente préféré : grande surface, chaînes spécialisées (type Fnac, Virgin Mégastore ou Nasa), boutiques micro voire magasins de jouets.
Même chose pour la version française de la *Megadrive*. Bénéficiant du réseau Virgin, elle sera vendue dans les magasins qui commercialisent la *Sega 8 bits*. C'est à dire pratiquement partout. Reste les consoles *NEC*. Dans la mesure où, contrairement aux rumeurs publiées ça et là, NEC France n'a pas absolument l'intention de se lancer dans le jeu, Sodipeng est devenu de fait importateur officiel. Et il faut reconnaître que la dynamique société rennaise fait un excellent travail pour imposer ces petites machines. La gamme NEC est désormais disponible dans les Fnac, le Virgin Mégastore ainsi que dans nombre de grandes surfaces (Auchan, Boulanger, Continent) et de boutiques micro. La liste des revendeurs ne cesse de s'allonger et Sodipeng nous promet une baisse des prix des cartouches (de 250 à 350 F) et la sortie simultanée des jeux aux Japon et en France. Ainsi distribuée, les NEC sont également devenues des produits de grande consommation.

Seules les boutiques spécialisées pratiquent les échanges de jeux...

Signalons également que pour ce qui est de la vente par correspondance, Micromania commercialise toutes ces consoles ainsi que leur catalogue de softs.
Rolls de la console, la *Neo-Geo* reste désespéremment cantonnée à quelques boutiques parisiennes.
Il va de soi que les boutiques spécialisées en consoles, dans la région parisienne (Harzadous Area à Boulogne, Shoot Again, Ultima et Micro Avenue à Paris) ou en province (Ultima à Lille et à Toulouse, DBase IV à Pau, Tarbes et Anglet) continuent leurs efforts d'importation. Derniers softs japonais, nouvelles machines en import parallèle, vous trouverez chez eux tout ce qui n'est pas encore arrivé sur le marché français. Ce sont également les seuls à proposer des échanges de cartouches.

LA CONSOLE FANTOME

Vous avez sans doute déjà deviné de quelle console il s'agit. Ils sont très forts chez Konix : alors que les Japonais viennent seulement d'inventer les consoles portables, Konix a terminé la mise au point de la première console totalement invisible.
Ils nous ont bien fait rêver avec leur fauteuil hydraulique et leur console équipée d'un volant ! Seulement, ils n'ont jamais réussi à faire tourner un seul programme sur cette machine bourrée de bugs. Tant pis, on ne leur en veut pas trop parce qu'ils fabriquent d'excellents joysticks.



L'avis des pros

Les consoles ont l'avenir devant elles. De mieux en mieux distribuées, soutenues par un nombre croissant d'éditeurs américains et européens, ces petites machines devraient faire très fort à Noël 1990.

Ma bécane fétiche, je l'avoue, est la Supergrafx de NEC !

Alors qu'elle console faut-il acheter ? Pour les consoles portables, je propose l'attente. La *Lynx* est une machine craquante mais il faut savoir que peu de jeux sont disponibles et que ses chances de succès ne sont pas garanties. Quant au *Game Boy*, ni son petit prix ni sa ludothèque ne me feront oublier la qualité exécrable de son écran LCD. En fait, j'attends avec impatience la sortie de la *Nec Turbo Express* et de la *Sega* de poche.
Coté consoles « de table », j'éliminerais d'emblée la *Neo-Geo*. Techniquement fabuleuse (le mot est faible), elle est vraiment hors de prix (2 000 F par jeu, au fou !). La *Nec Coregrafx* (ou *PC Engine*) est une excellente console d'entrée de gamme. Sa très forte implantation au Japon lui assure une superbe ludothèque, tant en quantité qu'en qualité. Et les nouveautés ne cessent d'affluer ! Des jeux impression-

nants et un réseau de distribution solide devraient également permettre à la *Megadrive* de s'imposer sur le marché français. On peut juste regretter la modification du port cartouche par Virgin, qui risque de ralentir l'arrivée de news en France (souvenez-vous de Nintendo). Sa palette de couleurs me semble également un peu restreinte pour une console de cette puissance. Ma bécane fétiche, je l'avoue, est la *Supergrafx*. Tout en permettant d'utiliser tous les jeux *PC Engine* (ce serait dommage de s'en priver), cette machine dispose en effet d'une palette digne d'un *Amiga* et de possibilités d'animations hors du commun. Il suffit de voir les scrollings de *Grandzort* ou la 3D de *Battle Ace*... Et *Ghouls'n Ghosts* qui devrait être sorti au moment où vous lirez ces lignes, va provoquer bien des syncopes chez les possesseurs de *Megadrive*. J'ose à peine imaginer le résultat le jour où des éditeurs se décideront à développer des jeux *SGX* sur *CD ROM*... De toute façon, quel que soit votre choix, craquez pour une console. Vous ne regretterez pas votre achat.

Olivier Scamps

Je pense qu'une console ne doit pas dépasser les 1 000, 1 200 francs...

Hormis la console *Amstrad* et la *Neo-Geo*, j'ai joué sur toutes les consoles qui s'apprêtent à envahir le marché français. Cela dit, je doute fort que la console *Amstrad* soit une sommité technologique ! Tout au plus sera-t-elle, d'après les spécifications qui m'ont été communiquées par des professionnels qui l'ont vu, une bonne console milieu de gamme.
Vu son prix, la *Neo-Geo* est uniquement destinée aux fanas qui voudraient bien avoir une borne d'arcade à la maison. Si l'on me demandait de choisir une console, il y en a deux qui retiendrait mon attention. La *Sega Megadrive* et la *PC Engine* (ou la *SupergrafX*). Les deux machines offrent des qualités graphiques et sonores tout à fait satisfaisantes. Leurs jeux sont souvent de qualité supérieure aux versions micro mais on y trouve également un bon paquet de navets. Eh oui, ce n'est pas parce qu'on a une super machine qu'on aura 100% de bons jeux. Regardez ce qui se passe sur *ST*, *Amiga* et *PC*.
Achèterai-je une console maintenant ? Je dis non... méfiance, il y a trop de marques qui se lancent dans la course et je n'ai pas envie d'acheter une console qui disparaîtra du marché un ou deux ans après. Je dis encore non parce que je pense qu'une console ne doit pas dépasser les 1 000-1 200 F. Moralité, j'attends de voir quelles consoles remportent le marché, les prix baisseront forcément et je verrais ensuite quelle logithèque me convient le mieux. Je ne suis pas pressé, j'ai mes deux vieux compagnons de route, le *ST* et l'*Amiga*. Et si par hasard, le CD-ROM arrive à point, je n'achèterai même pas de console ! Pour tout vous dire, je pense sérieusement acheter dès cette année un *PC 386*, VGA... en prévision du CD-ROM qui est fabuleux.

Dany Boolauck

Une console ne décevra jamais un joueur d'arcade pur et dur...

Personnellement, il m'est indifférent de jouer sur une machine ou une autre, ce qui m'importe c'est la qualité des jeux. Et à ce niveau-là, les Japonais sont vraiment les maîtres de l'arcade. Je passe tellement de temps à m'éclater avec des jeux japonais que j'ai l'impression que mes yeux commencent à se brider.
Mais restons sérieux ! Le fait que je vive une belle histoire d'amour avec mes consoles ne veut pas dire que je pourrais me séparer de mon *Amiga*, ce n'est pas envisageable. Pour être heureux dans la vie, il faut posséder une console et un micro, c'est le minimum vital !
Cela dit il faut reconnaître que tout le monde n'a pas la possibilité de s'offrir deux appareils. Alors s'il faut choisir, pour un joueur d'arcade le problème ne se pose pas, c'est une console qui s'impose.
En vérité, en vérité je vous le dis, les



joueurs d'arcade achèteront une console et ils seront comblés. Mais entre la *PC Engine* et la *Megadrive*, le choix est cornélien. Il faut dire qu'elles ont des capacités à peu près équivalentes et que toutes deux disposent de jeux d'arcade de qualité. Le seul critère de choix que l'on puisse retenir, c'est que la *PC Engine* coûte quelques centaines de francs de moins que la *Megadrive*. A part cela, ces deux machines font jeu égal. Je pourrais bien vous dire que j'en préfère une, mais cela ne voudrait pas dire grand-chose dans la mesure où je change continuellement d'avis sur ce sujet. *PC Kid* et *Tiger Heli* arrivent sur *PC Engine* et je me dis que c'est la meilleure machine. Mais le mois suivant, je découvre *Mystic Defender* et *Revenge of the Shinobi*, alors c'est la *Megadrive* que je préfère, et ainsi de suite... Si vous hésitez, ne vous angoissez pas et choisissez celle qui dispose des jeux que vous préférez. Dites-vous bien que, quel que soit votre choix, vous ne serez pas déçus, il n'y a pas de mauvais choix en l'occurrence.
Même si ce n'est pas indispensable, il n'est pas désagréable de partir en vacances avec un *Game Boy* dans ses bagages. N'écoutant que ma conscience professionnelle (Ben voyons ! NDLR), j'ai tenté l'expérience et je n'ai pas été déçu. Pourtant, il est plutôt tristounet ce Game Boy, avec son pauvre écran monochrome que l'on croirait éclairé à la bougie, mais quels jeux ! Je m'éclate autrement plus en jouant à *Super Marioland* qu'avec les jolis petits jeux de la *Lynx*. Il faut dire que je me moque de la qualité technique pourvu qu'il y ait l'intérêt du jeu, mais ce n'est pas nécessairement l'avis de tout le monde.

Alain Huyghues-Lacour

Le grand mot est lâché : un micro, pour jouer, ne se justifie plus...

Ordinateur ou console ? Le choix me paraît clair : si l'on désire jouer, bien jouer et ne faire que cela, la console s'impose. Les jeux sont meilleurs sur console que sur micro. Le simple fait que le piratage n'existe pas (où à très faible échelle), permet aux éditeurs, qui peuvent ainsi être sûrs de gagner de l'argent, de lancer de véritables plans de développement des programmes le plus souvent sur plus d'un an et intégrant des équipes de programmeurs très importantes. Le résultat, des logiciels de très bonne qualité : la difficulté est progressive, les jeux sont truffés d'astuces et de passages secrets, la réalisation est presque exempte de bugs, etc.
Les programmeurs japonais ne sont pas meilleurs que leurs confrères occidentaux, c'est l'importance des équipes mises en place (plus de soixante personnes pour un jeu comme *YS*) et des salaires qui permettent d'obtenir des jeux de cette qualité. Mais quelle console choisir ? J'avoue franchement que jouer sur une *Nintendo* ou une *Sega* 8 bits me donne l'impression de faire un pas... en arrière. Même si certains jeux sur ces machines sont remarquablement conçus au point de vue de l'intérêt du

jeu, leurs graphismes primaires et leur réalisation technique terne annihilent tout le plaisir que je pourrais avoir à jouer.
La *Super Famicom* et les consoles portables NEC et Sega n'étant pas encore disponibles, la *Neo-Geo* étant d'un prix prohibitif, il reste deux consoles : *la Megadrive* de Sega et la *SupergraX* (ou *PC Engine*) de NEC. J'avoue très franchement préférer la *SGX* à la *MD*. Ses processeurs spécialisés réalisés par Hudson lui permettent, un peu comme la *Super Famicom,* de réaliser des prouesses d'animation en se basant sur son hard interne. Les programmeurs ont ainsi moins de travail, les coprocesseurs les déchargeant de certaines tâches ingrates. Ainsi la *SGX* permet des animations en 3D surfaces pleines très rapides, comme on peut le découvrir à certains niveaux de *Battle Ace*. Les fonctions hard de déformation de l'image apparaissent également sur la page de présentation de *Grand Zort*. De même, la *SGX* possède plusieurs plans et les scrollings parallaxe sont grandement facilités , n'ayant plus à être programmés de façon soft. Enfin, les sprites ne clignotent jamais (ce qui n'est pas le cas de la NEC *PC Engine* ou de la *MD*).



Il est également difficile de rendre un jugement définitif sur une machine qui ne possède que que deux ou trois jeux. Mais avec les quelques jeux qui existent actuellement sur la *SGX* paraissent plus soignés. Ainsi dans la version *MD* de *Daimakaimura (Ghouls'n Ghosts),* le tronc des arbres et leur feuillage comportent moins de couleurs que sur la *SGX*. De même au premier niveau, un pont qui existe sur la version arcade comme sur la version *SGX*, n'est plus présent dans la version *MD*. Il reste à comparer l'animation du jeu, mais dans ce domaine, NEC ne nous a jamais déçu !

François Hermelin

Ce dossier a été préparé par François Hermelin, Alain Huyghues-Lacour et Olivier Scamps.

UNE CONSOLE C 64

Commodore Angleterre annonce la sortie de la *C 64 GS*, une console qui n'est autre qu'un *C 64* sans clavier. Cette console sera vendue à un prix voisin de 1 000 F et elle utilisera des cartouches contenant quatre jeux. Mais nous ne verrons sans doute jamais cette console, car Commodore France préfère porter tous ses efforts sur l'*Amiga 500* et le CDTV, ce qui semble plus judicieux. Il est difficile d'imaginer que cette console bricolée puisser rivaliser avec les nouvelles japonaises, n'est-ce pas ?

LA LUDOTHÈQUE IDÉALE

Alain Huygues-Lacour, grand amateur de consoles, vous propose les jeux qui le font craquer sur chaque machine.

SEGA MASTER SYSTEM

Jeu	Numéro	Page
Golden Axe	77	55
Wonder Boy III	71	76
Tennis Ace	71	78
Pscycho Fox	71	81
Dynamite Dux	70	56
Operation Wolf	80	64
Golfmania	80	70
Rastan	64	69
Captain Silver	65	50
Shinobi	57B	33
Double Dragon	64	72
Choplifter	49	100
R-Type	62	51
Space Harrier	49	107
Golvellius	65	63
Phantasy Star	64	110
Y's	67	98
Fantasy Zone	49	100
Super Wonder Boy	56	73
Zillion	49	104
Zillion II	56	72
Alex Kid	–	–
in Miracle World	50	–
Great Volleyball	54	100
Rocky	49	102
Rescue Mission	–	–
Maze Hunter 3D	58B	40
Chase H.Q.	–	–

NINTENDO NES

Jeu	Numéro	Page
Simon's Quest	80	64
Solomon's Key	80	65
Rygar	80	56
Track & Field II	80	66
Fighting Golf	80	70
The Adventure of Link	80	51
Life Force	79	71
Metal Gear	78	88
Double Dribble	78	90
Rush'n Attack	70	54
Cobra Triangle	–	–
Castlevania	63	48
Ghosts'n'Goblins	67	59
Gradius	64	67
RC Pro Am	63	77
Super Mario Bros II	67	45
Kid Ikarus	50	65
Kung-Fu Master	53	69
Legend of Zelda	50	64
Metroid	50	64
Punch Out	50	65
Super Mario Bros	49	106

PC ENGINE

Jeu	Numéro	Page
Red Alert (CD ROM)	78	57
Super Darius (CD ROM)	80	71
Wonder Boy III	–	
(CD ROM)	78	78
Legendary Axe	78	82
Splatter House	80	67
New Zealand Story	78	90
Tiger Heli	77	59
Chase H.Q.	77	66
Heavy Unit	76	56
Triple Battle F1	76	61
World Court	76	80
Shinobi	76	82
Galaga 88	76	83
PC Kid	75	62
Son Son II	75	68
Naxat Open	75	69
R-type	73	102
R-type II	–	–
Ordyne	74	75
Vigilante	73	104
Gunhed	73	106
Bloody Wolf	71	87
Dragon Spirit	–	–
Final Lap	–	–
Ninja Warriors	–	–
Neutopia	77	68
Super Volleyball	–	–
Formation Soccer	–	–

SUPERGRAFX

Jeu	Numéro	Page
GrandZort	80	55
(+ les titres de la *PC Engine*		

MEGADRIVE

Jeu	Numéro	Page
Mystic Defender	80	62
Golden Axe	77	55
Ghouls n' Ghosts	–	–
Soccer	–	–
Super Hang On	–	–
Final Blow	–	–
Revenge of the Shinobi	–	–
Basketball	–	–
Herzog Zwei	–	–
DJ Boy	–	–
New Zealand Story	–	–
Tetris	–	–

GAME BOY

Jeu	Numéro	Page
Tetris	–	–
Super Marioland	–	–
Qix	–	–
Tennis	–	–
Batman	–	–
Caslevania	–	–
Puzzle Boy	–	–
Nemesis	–	–
Motocross Maniacs	–	–
Hyper Lode Runner	–	–
Plotting	–	–

LYNX

Jeu	Numéro	Page
California Games	–	–
Klax	–	–
Slime World	–	–

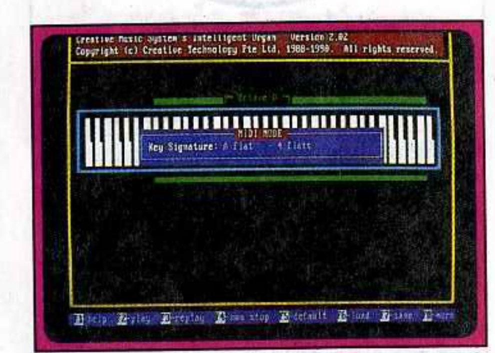
Sound Blaster

Vous aimez le jeu et la musique ? Vous envisagez l'achat d'une carte sonore pour votre *PC* ? Le Sound Blaster est actuellement la seule interface son disponible en France pour *PC* qui soit compatible avec le célèbre standard Ad-Lib. Bruitage de vos logiciels préférés, création musicale et MAO MIDI sont au menu de cette carte qui aura sans doute bientôt des concurrentes.

Les *PC* et compatibles peuvent désormais être considérés comme des machines ludiques à part entière. Un seul point faible pouvait encore freiner leur évolution en la matière, la pauvreté des animations sonores de vos softs préférés. Aujourd'hui disponible en France, la carte sonore Sound Blaster balaie ce handicap pour quelque 1 800 francs de plus... Un bon investissement ?

Une installation simple

Le Sound Blaster se compose d'une carte, d'un soft (versions 3 pouces 1/2 et 5 pouces 1/4 inclues) et d'un manuel rédigé en anglais. La carte s'installe sans problème dans votre *PC*. Seuls les possesseurs de machines portables devront vérifier avant l'achat du produit que leur *PC* supporte les cartes dites « longues » (demandez-le à votre revendeur...). L'installation du soft permet de vérifier rapidement le bon fonctionnement de l'ensemble. Grâce à un système de *switch*, on peut le cas échéant modifier la configuration du matériel en fonction du type de *PC* utilisé.
Toutes ces manipulations sont très clairement expliquées dans la notice. Fourni également avec l'ensemble carte/logiciel, un cordon de liaison vous permet de relier la carte à un casque, à des hauts-parleurs ou, mieux encore, à votre chaîne hi-fi. A même la carte Sound Blaster, un potentiomètre de volume influe sur la puissance sonore de sortie (très utile pour l'utilisation directe d'un casque).
Une prise micro est également disponible. Nous en étudierons le fonctionnement plus tard.
Pour initialiser le Sound Blaster, il suffit de lancer un programme.
Efficace et rapide, surtout si l'on automatise ce chargement dans le fichier AUTOEXEC.BAT de son *PC* (fichier qui se lance directement lorsque l'on allume le micro...).



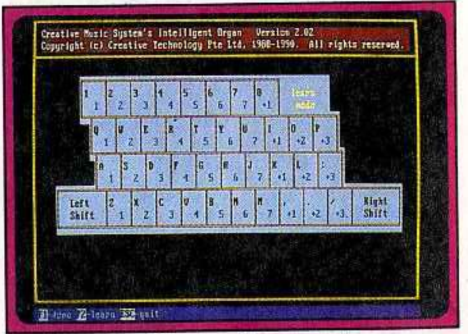
L'utilitaire de création musicale

Une carte à usages multiples

La carte Sound Blaster vous permettra de profiter des bruitages évolués de certains logiciels. L'utilisateur va bénéficier également de la compatibilité MIDI du Sound Blaster, de son soft interne de création musicale et de quelques fonctions de digitalisation, de synthèse vocale, etc... Dernier point avant de lancer le test, le Sound Blaster sert également d'interface joystick. Utile pour qui ne possède pas une carte spéciale... Nous allons détailler chacune de ces utilisations et tenter de répondre à la question que se posent quasiment tous les possesseurs de *PC* : dois-je acheter une carte sonore et pourquoi ?



Menus et sous-menus. Ici, la fonction Help.



Le clavier du PC se transforme en piano.

Des bruitages « béton » sur PC ?

Depuis quelque temps, les softs édités sur *PC* présentent sur leur jaquette la mention « compatible avec la carte sonore Ad-Lib ». Ce standard Ad-Lib correspond à une interface distribuée massivement aux Etats-Unis. La carte Sound Blaster est compatible avec ce même standard. Mais attention, posséder la compatibilité Ad-Lib ne signifie pas nécessairement que les bruitages du soft soient de qualité. Nous avons testé le Sound Blaster avec des programmes récents et de type différent. Le résultat est parfois excellent, souvent désastreux. Prenons le cas des logiciels Sierra. Les amateurs d'aventure animée qui ont investi 2 000 francs de plus dans leur configuration *PC* seront à coup sûr très déçus. En effet, le Sound Blaster ne procure ici que de simplistes musiques d'accompagnement, des mélodies primitives. Aucune des phases du jeu ne développe des bruitages intéressants et l'on reste très loin de l'excellente bande son de *Maupiti Island* sur *Amiga*. Pour *Circuit's Edge* d'Infocom (test sous la rubrique SOS Aventure de ce même numéro), la musique est bien plus évoluée. Mais là encore, il ne s'agit pas de bruitages réels, seulement d'un accompagnement mélodique. En revanche, le fameux *Wolfpack* profite à 100% du Sound Blaster. Le bruit sourd des tirs du canon, les explosions, le léger ronronnement du moteur du submersible, voilà ce que j'appelle une véritable ambiance sonore. J'ai redécouvert grâce au Sound Blaster, un programme que j'admirais déjà. Le pied ! Vous l'avez compris, les programmeurs n'ont pas encore décidé d'exploiter au mieux les possibilités sonores de cette nouvelle interface. Il faudra sans doute beaucoup de temps pour que tout les éditeurs comprennent que, désormais, un jeu sur *PC* sans bons bruitages est une aberration.

Sound Blaster, une interface MIDI

Si vous possédiez déjà un ou plusieurs synthétiseurs ou que vous comptez vous lancer dans la MAO, la carte Sound Blaster remplira pour vous le rôle d'interface MIDI. Relié par un cordon spécial (non fourni dans l'emballage) à un instrument MIDI, ce matériel ouvre toutes les possibilités musicales déjà détaillées (*Tilt* n° 76



Enregistrement d'un échantillon, efficace.

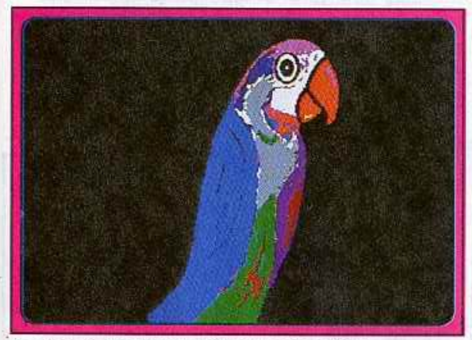


Le packing finit le travail.

page 100). La prise MIDI permet de connecter cinq instruments en prise directe (cinq sorties *out*). Il existe bien sûr, dans le commerce, des cartes MIDI plus performantes que le Sound Blaster. Ce dernier n'aura votre préférence que si vous désirez, en plus de l'utilisation MIDI, jouer à *Wolfpack* par exemple et profiter également des derniers avantages cités plus bas.

La synthèse vocale, l'échantillonnage

Lorsque l'on charge le Sound Blaster, plusieurs programmes sont au menu. *Parrot* (perroquet en français) est un petit utilitaire amusant et performant. Le perroquet qui vient d'apparaître à l'écran se prépare à répéter toutes les phrases que vous allez énoncer dans le micro connecté au Sound Blaster. La restitution sonore est convaincante, l'effet amusera sans doute les novices de la digitalisation. Ensuite, et pour un peu plus de sérieux, l'utilisateur va lancer le programme *Voxkit*. Il s'agit en fait d'un *digitaliser* de bonne qualité et surtout très simple à manier. Vous pouvez, ici encore, échantillonner une phase, un bruit, un morceau de musique, puis le réécouter ou le sauvegarder



Amusant, le Parrot répète après vous !

sur disque ou disquette. Grâce à plusieurs sous-programmes, il sera ensuite possible de compacter cet « enregistrement » sous un format tel qu'il sera réutilisable dans vos listings. Pour les néophytes, un petit utilitaire permettra enfin de lancer par exemple des séquences sonores à l'allumage de la machine comme : « Bonjour, ici votre *PC* chéri... » Amusant ! L'utilisation du Sound Blaster comme échantillonneur donne de bons résultats. Pour les programmeurs amateurs ou semi-pro, la carte suffit largement à mettre en place une bande son cohérente.

La création musicale

C'est la dernière utilisation du Sound Blaster. Le programme de création musicale disponible sur cette disquette n'arrive pas à la cheville de *Music Studio* ou de *Deluxe Music*. Mais tout de même, il y a de quoi séduire l'amateur qui désire faire ses premiers pas dans la création musicale. Le principe de fonctionnement de ce programme est très simple. A l'aide des touches du clavier, l'utilisateur va jouer une mélodie (quatre instruments différents) et l'accompagner d'une rythmique basse/batterie/arpège. Modification de tempo, transposition, sauvegarde et chargement prénommés, le résultat est comparable à ce que l'on obtient sur les petites orgues Yamaha ou Casio. Sachez enfin que plusieurs programmes, bientôt disponibles en France, permettront notamment de créer des *song* plus étendues, de compiler vos morceaux en vue d'une programmation, etc.

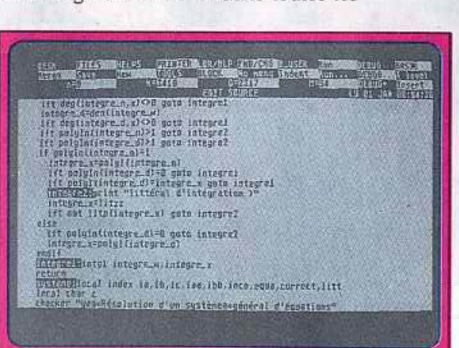
Faut-il acheter ?

S'il s'agit seulement de profiter des meilleurs bruitages logiciels, c'est non ! Trop peu de softs sont encore concernés et le résultat est trop souvent déplorable.
Pour l'utilisation MIDI seule, c'est encore non !
Des cartes plus performantes sont disponibles sur le marché, et pour des prix équivalents (nous ferons le point dans le prochain dossier spécial salon de la Musique 90.)
Quant à l'utilisation des derniers programmes cités, échantillonnage, création musicale, etc. c'est... peut-être ! L'ensemble est maniable, performant, très facile à utiliser. En conclusion, lancez-vous dans cet achat uniquement si vous êtes intéressé, simultanément, par au moins deux de ces trois utilisations distinctes ! (Carte et logiciels Creative Labs pour *PC*. Prix : 1 800 F environ). Olivier Hautefeuille

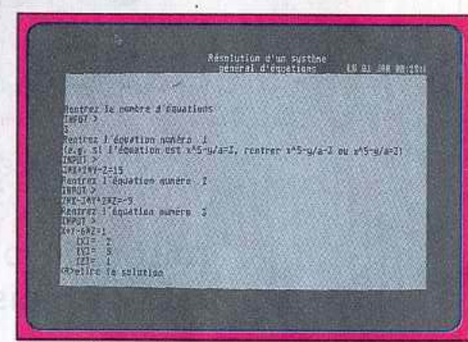
Basic 1000D

Le *ST* met une corde de plus à son arc tout en se permettant de devancer les autres ! L'enfant terrible des Tramiel se découvre un don pour le calcul. Cela n'a rien que de très ordinaire, direz-vous, pour un ordinateur... Certes mais, grâce au basic 1000 D, les *ST* disposent d'un langage dédié aux mathématiques.

Le basic 1000D est un tout nouveau basic pour *ST*. Il pourrait sembler inutile de doter cette machine d'un autre langage de ce type alors qu'elle en est déjà bien pourvue. En effet, entre le GFA, le plus répandu en France et doté de la meilleure interface, l'omikron livré maintenant avec les *STE*, le plus rapide en général, et le STOS et ses instructions spécifiques dédiées au jeu, la place semblait déjà bien occupée. Cependant, le basic 1000D, dédié au calcul algébrique et mathématique en général, se place dans un créneau particulier. Il tourne sur toutes les configurations *ST* et dans toutes les résolutions, et dispose déjà d'un espace de travail confortable sur un *520*. Le menu affiché sous forme d'un damier propose de nombreuses options et n'est pas sans rappeler celui du GFA, ce qui permettra une adaptation plus facile aux habitués de ce langage. On peut ainsi accéder à un bureau pour bénéficier des accessoires, choisir de replier les procédures (seuls les noms des sous-programmes apparaissent, ce qui permet de rendre le programme plus lisible) ou même choisir en monochrome une fonte plus petite pour doubler le nombre de lignes affichées par écran. L'éditeur est très agréable à utiliser. Il dispose de toutes les facilités nécessaires pour se déplacer au sein d'une ligne, d'une page, ou sur l'ensemble du listing en général. La souris est mise à profit pour se positionner à son gré ou pour sélectionner un bloc pour les manipulations habituelles. L'entrée des mots-clés s'effectue soit classiquement en tapant le mot lettre à lettre, soit directement par recours à une combinaison de touches de fonction et clavier. Toutefois, il est regrettable que le contrôle de la syntaxe ne se fasse que lors de l'exécution et non lors de la frappe du *return* de fin de ligne. En revanche, le basic 1000D dispose d'un débugueur intégré complètement génial, et le mot est faible ! Sous ce débugueur, le programme s'exécute pas à pas comme il se doit. Mais il suffit de cliquer sur n'importe quelle variable du listing pour connaître sa valeur à cet instant. L'inclusion de points d'arrêt, sortie de boucle et retour de procédure s'effectue d'ailleurs tout aussi simplement. Tout comme le GFA, le basic 1000D n'accepte pas de numéro de ligne, ni d'instructions multiples par ligne et procède automatiquement aux indentations pour améliorer la lisibilité du listing.



Du basic çà ? Oui, mais pour les maths.



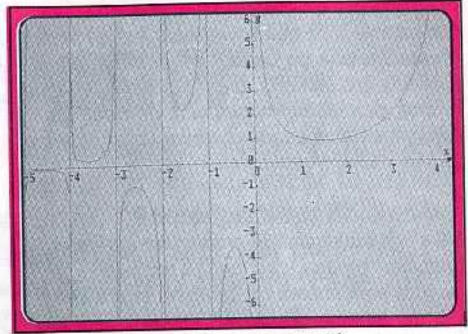
Exemple de programme en mode texte...

Les capacités du basic 1000D...

Tout d'abord la précision de calculs peut atteindre la valeur impressionnante de 1 230 chiffres significatifs! Oui, vous avez bien lu. Grâce à la simple instruction PRECISION 1230, l'affichage de la racine carrée de 2 par exemple va s'effectuer sur plus de quinze lignes d'écran 80 colonnes. Il va sans dire que les temps de calcul sont proportionnels à la précision demandée, mais ils restent dans l'ensemble tout à fait raisonnable en dehors des fonctions trigonométriques. La seconde particularité de ce basic est de pouvoir effectuer directement des calculs formels. Je m'explique: si l'on tape l'instruction PRINT (A + B)^2, le programme affiche tout simplement A^2 + 2* A*B + B^2, montrant qu'il maîtrise parfaitement la mise au carré d'un polynôme. Les fonctions gérant ces calculs formels sont particulièrement vastes et puissantes : addition, soustraction, multiplication et division de polynômes, la factorisation ou le développement de ces polynômes, calcul de dérivée ou d'intégrale, de déterminant d'ordre quelconque de matrice, résolution de systèmes d'équations à plusieurs inconnues de degré quelconque.

... et ses instructions classiques

Le basic 1000D offre aussi toute une batterie d'instructions dédiées au calcul mathématique «classique». Citons en vrac la possibilité de



... et en mode graphique avec tracé.

travailler en nombre complexe ou dans la base de son choix, la factorisation d'un nombre, le calcul du plus grand commun diviseur et plus petit commun multiple, et bien d'autres fonctions que j'avoue ne pas connaître (indicateur d'Euler, résolution modulaire, symbole de Legendre, algèbre de Racah, etc.). Cette profusion de fonctions mathématiques ne s'est pas faite au détriment des instructions plus courantes de programmation.
En fait la richesse du basic 1000D est proche de celle du GFA avec de nombreuses instructions de boucles et de test, traitement complet et des chaînes de caractères, procédures récursives (c'est-à-dire pouvant s'appeler elles-mêmes) avec variables locales et transmission de paramètres, tri, etc.
Les fonctions musicales, graphiques, tracés de courbes, gestion de la souris (mais pas du joystick!) sont au rendez-vous ainsi que les appels de l'AES, VDI, GEMDOS, et lignes A et F. De plus, ce basic est capable d'absorber des programmes rendus transparents qui se comporteront comme de nouvelles fonctions et commandes. La disquette contient d'ailleurs une bibliothèque mathématique complémentaire pour les fonctions les plus complexes.

Le pour et le contre

Le compilateur fourni produit un code directement exécutable et accélère notablement l'exécution des programmes.
Toutefois, pour les instructions classiques de programmation, le basic 1000D se révèle plus lent que le GFA ou l'omikron.
En revanche, dans le domaine des mathématiques, il est le roi, ces deux autres basic ne disposant pas d'instructions dédiées de ce type.
Le très imposant manuel de plus de 500 pages est bien fait, mais il faut cependant déjà posséder une solide formation pour les fonctions mathématiques les plus complexes.
Conçu au départ pour les chercheurs et ingénieurs de laboratoire, il pourra se révéler très utile pour tous les étudiants à partir de la seconde, qui pourront vérifier en quelques instants la justesse de leurs problèmes mathématiques (Mori pour *Atari ST*, prix: 600 F).

Jacques Harbonn

Champions of Krynn

AMIGA, 1 Mo minimum

Très fidèle à Advanced Dungeons and Dragons, Champions of Krynn *enthousiasmera tous les amateurs d'aventures fantastico-médiévales. Comme toujours, Jacques Harbonn l'a mené à son terme, seul moyen de découvrir toutes les subtilités d'un jeu. Et, ici, les programmeurs de SSI se sont surpassés : richesse du scénario, réalisation d'un excellent niveau, tout est parfait...*

SSI. Programmation : Norm Koger ; graphismes : Fred Butts, Mark Johnson, Cyrus Lunn, Susan Manley, Laura Bowen ; bruitages : John Halbleib, Tom Wahl, Scot Bayless, Dave Warhol.

Champion of Krynn fait suite à *Dragons of Flame*. Tout comme ce dernier, il reste fidèle à l'esprit et même souvent à la lettre d'*Advanced Dongeons and Dragons (ADD)*, le jeu de rôle le plus joué dans le monde. L'histoire commence après la guerre de la Lance. Les armées du mal ont été dispersées. Toutefois, quelques signes inquiétants laissent présager qu'elles n'ont pas abandonné la partie. Votre équipe de six aventuriers a pour première mission de patrouiller dans la région. Très vite, les choses vont d'ailleurs se gâter et vous allez vous retrouver plongé dans une aventure fantastico-médiévale au scénario particulièrement fouillé. En effet, contrairement à la plupart des jeux de rôle type *ADD*, la situation va évoluer progressivement en fonction des résultats des diverses missions dont vous chargera le commandant du fort. Ce dynamisme du scénario apporte un vécu beaucoup plus authentique et constitue d'ailleurs l'un des points forts du programme.

Mais revenons-en au début. Votre équipe de personnages pourra être créée de toutes pièces selon un système proche de celui d'*ADD*. Mais vous pouvez ici faire totalement confiance à l'équipe proposée qui offre un excellent équilibre entre puissance guerrière, magie et capacité de voleur. C'est d'ailleurs grâce à elle que j'ai pu terminer le jeu sans trop de difficultés. Le système de magie s'apparente à celui d'*ADD*. Les magiciens disposent d'un livre de sorts sur lequel sont inscrits ceux qu'ils peuvent jeter. A chaque passage de niveau, leur maître leur en apprendra un nouveau, mais ce grimoire peut aussi être complété en recopiant les différents scrolls que vous trouverez. La montée de niveau vous permettra en outre d'ap-



La quête va très vite devenir passionnante...

prendre un nombre plus important de sorts. Le monde de Dragonlance est soumis à l'influence de deux lunes qui interfèrent avec la magie. Selon la période du cycle, les magiciens pourront mémoriser ou non des sortilèges supplémentaires. Les clercs, pour leur part, peuvent accéder à tous ceux qui sont compatibles avec leur niveau. Une fois les charmes sélectionnés, il faut encore laisser aux jeteurs de sorts le temps de les apprendre. Cette période de concentration dépend de la puissance de l'effet magique. Il va sans dire que vous devrez trouver un endroit retiré si vous désirez renouveler les sorts de vos aventuriers au sein d'un donjon.



Après la guerre de la Lance, les armées du mal ont été dispersées. Pourtant, l'ombre va renaître...



Des combats très riches, mais dangereux...



Des pauses bienvenues pour renouveler les sorts.

Au cours de vos différentes missions, vous allez faire de nombreuses rencontres. Dans certains cas, il est possible de dialoguer un peu. Le ton que vous adopterez (hautain, menaçant, humble, gentil ou insultant) influera sur la conduite de vos adversaires. Mais le plus souvent vous ne pourrez échapper au combat que par la fuite. Les combats sont très riches et bénéficient d'un terrain d'action agrandi. A chaque tour, vous contrôlez un à un le déplacement de vos coéquipiers. Choisissez ensuite votre arme, votre sort ou l'objet que vous désirez utiliser. De nombreuses surprises vous attendent pendant ces combats. Tout d'abord, certains monstres disposent de capacités ou de charmes et n'hésiteront pas à s'en servir. Ainsi vous pourrez voir avec stupeur l'un de vos aventuriers succomber à un enchantement et se retourner contre le groupe. De même certains monstres puissants sont capables de renvoyer son sort à celui qui l'a lancé. Il vous faudra aussi faire l'apprentissage du fonctionnement exact des sortilèges. Au début, vous risquez fort de blesser tout autant les membres de votre équipe que vos ennemis. Méfiez-vous aussi des armes que vous pourrez ramasser. Si la plupart sont bénéfiques, certaines sont maudites. Ayant utilisé par mégarde une épée de ce type, j'ai vu mon plus fort guerrier devenir *berserk* et se mettre à frapper sur tous ceux qui passaient à sa portée, ami ou ennemi et j'ai dû le paralyser avant qu'il ne commette de plus amples dégâts.

Les monstres sont très variés d'un endroit à l'autre et cette découverte ne constitue pas l'un des moindres plaisirs du jeu. Le scénario vous réserve aussi de nombreuses surprises. Si les pièges sont peu nombreux, bien d'autres situations mettront en revanche votre sagacité à l'épreuve. Ainsi lors du premier combat commun avec Maya, vous verrez apparaître un superbe et redoutable dragon d'argent sur vos talons. Laissez-le en paix car vous ne tarderez pas à apprendre que ce dragon n'est autre que Maya. De même, dans la salle du conseil des ogres, ceux-ci vont se diviser en deux clans, un qui va vous attaquer et l'autre qui restera neutre. Plutôt que de taper sur tout le monde, observez un peu la scène pour voir qui sont les attaquants. Dans certains cas, le recours à la ruse vous évitera bien des combats inutiles et sera même le seul moyen de réussir.

La réalisation est d'un excellent niveau. Le décor 3D des villes et donjons est bien rendu. Les monstres sont finement représentés et souvent animés. Quelques bruitages digitalisés ponctuent les combats. Le jeu est géré par un système d'options multiples, variable selon la situation et accessible au clavier ou à la souris. En conclusion, *Champions of Krynn* est un superbe jeu de rôle, très fidèle à *ADD* et qui surprend par la richesse de son scénario plein de rebondissement. Jacques Harbonn

Les décors qui appuient bien l'intérêt du jeu et concourent à créer une ambiance prenante.

Type : jeu de rôle
Intérêt : 18
Graphisme : ★★★★
Animation : ★★★
Langue : anglais (manuel en français)
Bruitages : ★★★
Scénario : ★★★★★
Prix : C

Damocles 

ATARI ST

Un scénario très logique, un suspense qui augmente sans cesse, Damocles est l'un des meilleurs softs de la rentrée...

Disquette Novagen. Conception et réalisation : Paul Woakes.

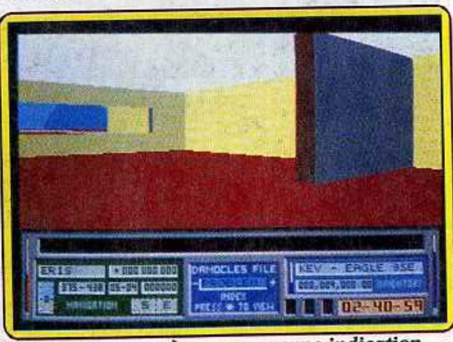
Damocles est en fait le deuxième épisode de *Mercenary*, un ancien mais excellent soft d'aventure/stratégie (voir *Tilt* n° 39 p.38). Du même auteur, *Damocles* vous plonge dans une aventure passionnante où se mêlent action, réflexion et stratégie. Proche de son prédécesseur, ce programme en réutilise toutes les ficelles, mais avec la technique en plus. Paysage 3D, animation souple et scénario « ouvert » (plusieurs façons de l'emporter) voilà un bon logiciel.

Votre système planétaire est menacé. La comète Damocles fonce sur la planète Eris selon une trajectoire que rien ne semble pouvoir modifier. Au moment où vous prenez connaissance de cette terrible situation, il vous reste exactement trois heures pour éviter le crash. Il vous faudra évoluer entre diverses planètes, aller d'indice en indice pour finalement découvrir et activer une bombe... Voilà résumé le scénario de cette mission. S'il manque un peu d'originalité, sa mise en place à l'écran dévoile bien des atouts. Le premier, c'est l'exploration 3D d'un univers assez vaste.

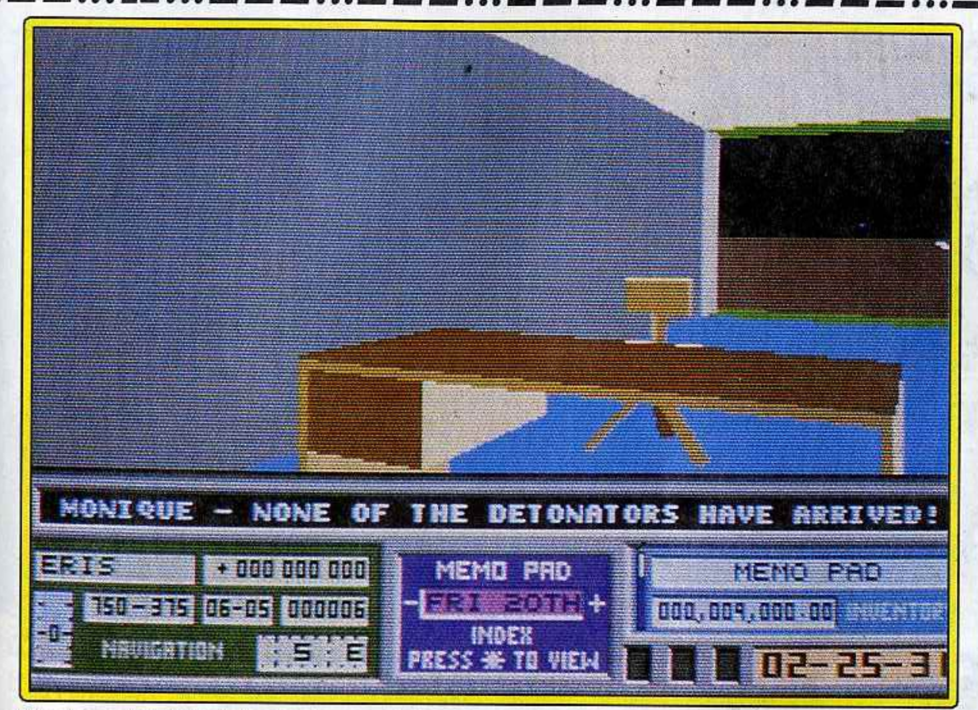
Dans *Damocles*, le joueur peut soit marcher, soit rouler en voiture, soit encore utiliser des engins spatiaux qui lui permettront de survoler les planètes ou d'évoluer dans tous les systèmes solaires



Une représentation 3D simple et agréable.

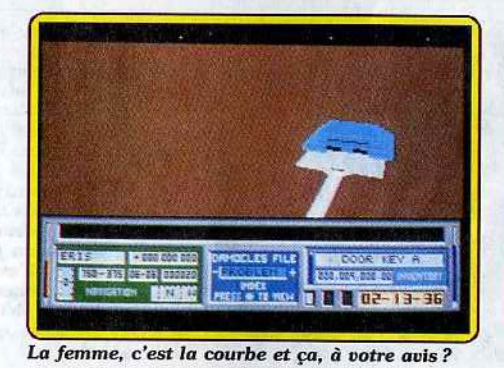


Vous entrez en scène sans aucune indication.



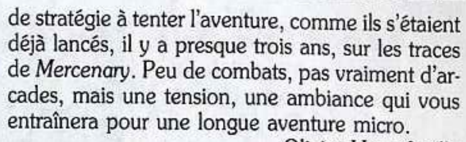
Peu à peu, le but de votre mission se précise.

de cette galaxie. La représentation 3D du décor est tout à la fois simple et agréable. Simple, parce que tous les éléments du paysage sont stylisés, dénués de détails. Agréable, car cette simplicité permet d'éviter la lenteur de l'animation. Qu'il s'agisse du vol, de la conduite ou de la marche, on se plaît à suivre les routes, à emprunter les couloirs et ascenseurs des maisons, etc... Manié au joystick, le jeu est très facile à prendre en main. Quelques touches du clavier suffisent à donner les ordres élémentaires : prendre un objet, débarquer ou embarquer dans un vaisseau, une voiture... Le pilotage des engins est, de même, enfantin. Il ne s'agit pas d'une simulation complexe et il est presque impossible qu'un appareil s'écrase. Résultat, vous dirigerez tous vos efforts vers l'aventure, l'aspect stratégique, la résolution de l'énigme.
La stratégie de *Damocles* m'a séduit pour deux raisons : le scénario tout d'abord, n'est pas « fermé ». Le joueur est libre d'agir comme bon lui semble, il ne suit pas une trame définie. Pas de mort subite inexpliquée, pas d'impasse logique, ce qui est si souvent le cas dans le domaine de l'aventure. Deuxième atout, la lente progression de l'énigme. Votre héros entre en scène sans aucune autre indication que les conseils techniques donnés par la notice. Peu à peu, il va découvrir des



La femme, c'est la courbe et ça, à votre avis ?

objets, lire des notes, des lettres, faire le rapprochement entre tel et tel élément pour finalement comprendre de lui-même le but de sa mission. Cette juste progression est captivante. Impossible de ne pas voler vers telle ou telle contrée, telle ou telle planète, pour en savoir toujours plus. *Damocles* sait faire monter la tension, tenir le joueur en haleine. Chapeau !
La présentation et la gestion du soft sont enfin très séduisantes. Notice française d'une clarté appréciable, sauvegarde rapide et fiable, aucune lacune technique ne viendra vous tirer de l'atmosphère de cette épopée. J'encourage donc les amateurs

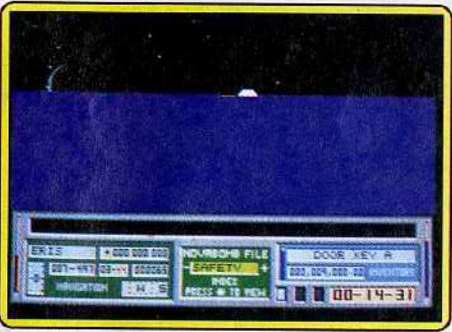


de stratégie à tenter l'aventure, comme ils s'étaient déjà lancés, il y a presque trois ans, sur les traces de *Mercenary*. Peu de combats, pas vraiment d'arcades, mais une tension, une ambiance qui vous entraînera pour une longue aventure micro.

Olivier Hautefeuille

Type : aventure/stratégie
Intérêt : 15
Graphisme : ★★★★
Animation : ★★★★★
Langue : anglais
Bruitages : ★★★★★
Prix : C

L'aspect stratégique est prépondérant.



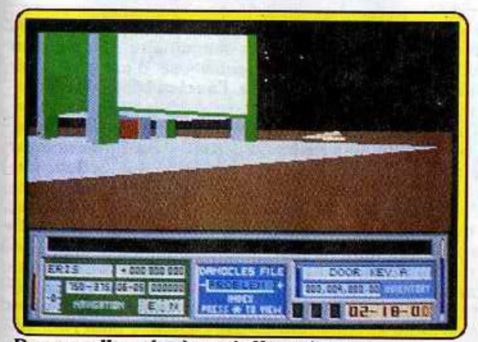
Vous évoluez dans tous les système solaires.

Version Amiga

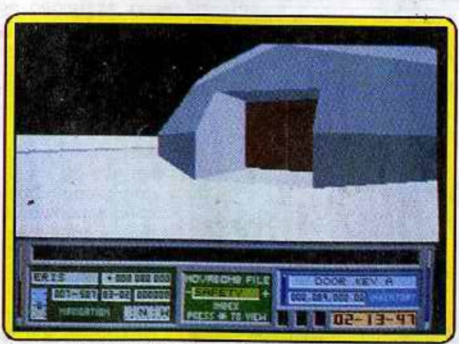
Pas de différence notable entre les deux versions. Le jeu est aussi beau graphiquement sur *ST* que sur *Amiga*, l'animation aussi souple. Un bon programme.

O.H.

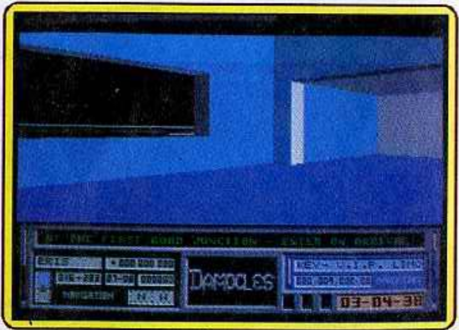
Intérêt : 15
Graphisme : ★★★★
Animation : ★★★★★
Bruitages : ★★★★★
Langue : anglais
Prix : C



De nouvelles planètes s'offrent à vous.



Arriverez-vous à détourner la comète...



Une tension, une ambiance oppressantes.

Police Quest II

Un bon soft, c'est sûr, mais qui n'apporte rien de nouveau. *Delphine* ou *Lankhor* font mieux !

aventure animée : *type*
14 : *intérêt*
★★★★ : *graphisme*
★★★ : *animation*
★★★ : *bruitages*
anglais : *langue*
C : *prix*



Enfin, voilà disponible sur *Amiga* la deuxième partie de cette épopée (voir le test de la version *PC* dans le n° 65 de *Tilt* page 104). Pour lutter à nouveau contre le sinistre Jessie Bains, votre héros va pratiquer toutes les techniques de l'art policier, de l'entraînement au tir aux arrestations plutôt violentes. *Police Quest II* utilise la mise en scène désormais classique des softs d'aventure Sierra. Personnage animé qui suit le déplacement de la souris, frappe des ordres au clavier et évolution du score en haut d'écran, rien de nouveau ne vient étayer cette quête, passionnante, mais qui laisse un goût de déjà vu. Face aux nouvelles productions de Delphine (*Operation Stealth*) ou de Lankhor (*Maupiti Island*), les aventures Sierra font de plus en plus grise mine. Même sur *Amiga*, la bande son de *Police Quest II* est, par exemple, très restreinte. Peu ou pas de bruitages, des musiques rares et sans grande qualité... Il reste aussi la fastidieuse frappe au clavier de tous les ordres, en anglais bien sûr. Où sont donc les icônes, si maniables, de bien des missions actuelles ? Un bon soft finalement, même si Sierra tire un peu sur la ficelle... (disquette Sierra pour *Amiga*).
Olivier Hautefeuille

Neuromancer

Très simple d'emploi, *Neuromancer* séduit par son scénario musclé et original. A redécouvrir...

aventure animée : *type*
15 : *intérêt*
★★★★ : *graphisme*
★★★ : *animation*
★★★ : *bruitages*
anglais : *langue*
C : *prix*



Neuromancer avait séduit les possesseurs de *Commodore 64* il y a plusieurs années. Aucune raison qu'il ne passionne pas certains aventuriers de l'*Amiga*, même si on fait bien mieux depuis... Pour élucider la mystérieuse disparition de ses confrères, le héros va évoluer dans un décor 3D proche de celui des productions Sierra. A la souris, le joueur décide des déplacements de son personnage et peut aussi se servir d'un objet ou parler avec les hommes, femmes et robots qu'il rencontre. *Neuromancer* offre une grande simplicité d'emploi. Pour les dialogues, il suffit de choisir une phrase parmi celles qui s'affichent à la sélection de l'icône « langage ». Vous userez aussi de nombreux systèmes électroniques, banques, jeux, système d'informations, etc. Le graphisme de cette partie est joli, mais l'animation du personnage sur *Amiga* est assez lente. Côté bruitages, seules de petites parties musicales agrémentent le jeu. Finalement, seul le scénario musclé et original de cette quête aura de quoi séduire les aventuriers. Pour le reste, on a déjà vu de meilleurs graphismes, animations, bruitages et systèmes de gestion (Disquette Electronic Arts pour *Amiga*).
Olivier Hautefeuille

Circuit's Edge

Une quête mystérieuse. Dommage que les programmeurs aient truffé le jeu d'indices inutiles...

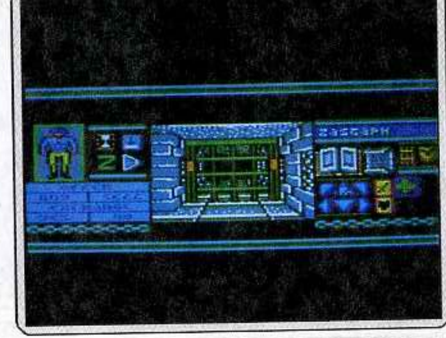
aventure 3D : *type*
13 : *intérêt*
★★★★ : *graphisme*
– : *animation*
★★★ : *bruitages*
anglais : *langue*
(jeu et notice)
C : *prix*

En ce XXIIIe siècle, la cité de Budayeen, Nord Afrique, est une copie conforme de Sodome et Gomorrhe : drogue, corruption, crimes... Vous évoluez dans cet enfer pour découvrir et vaincre le mystère qui s'y cache. Après une belle intro où la carte son de votre *PC* dévoile de superbes mélodies, le jeu s'ouvre sur un paysage détaillé. Un enchevêtrement de rues (carte disponible) vous mène de bars en hôtels, de boutiques en bouges dangereux. Partout, des personnages attendent qu'on les interroge, ou qu'on les bastonne pour leur dérober ce qu'ils portent. Le joueur, tout d'abord perdu dans cet enfer, découvre un fil conducteur. La plupart des actions sont ici maniées à la souris. Déplacements, combats, dialogues, les joueurs les plus novices s'y retrouveront très vite. En revanche, la gestion graphique ne permet jamais de saisir un indice à même le décor. L'aventure est vaste, mais on se heurte trop souvent à des décors identiques, des gens qui n'ont rien à dire, des lieux qui ne méritent pas la visite. Beaucoup d'éléments qui affirment l'ambiance « lente » de cette quête. Dommage (diquette Infocom pour *PC* tous écrans/carte son).
Olivier Hautefeuille

Bloodwych

Un clone de *Dungeon Master* sur 8 bits. Et ce commentaire vaut à lui seul une critique...

jeux de rôle/aventure : *type*
15 : *intérêt*
★★★★★ : *graphisme*
★★★★★ : *animation*
★★★ : *bruitages*
B : *prix*



Zendick, l'un des membres de la puissante confrérie des magiciens, plus connue sous le nom des Bloodwych, a, par simple goût du pouvoir, précipité le monde dans le chaos. Des forces maléfiques se sont en effet répandues par sa faute sur le paisible royaume de Trazère semant la mort et la désolation. Le dessein de Zendick est simple, il s'agit pour lui de détruire le monde petit à petit afin de le ramener à sa simplicité primitive, pour en dernier lieu, le refaire à son image. Vous êtes un des derniers Bloodwych, vous prenez les traits d'un des derniers champions de Trazere afin de recruter un groupe de valeureux guerriers qui vous permettront de détruire Zendick. Ce logiciel n'est pas sans rapeller le légendaire *Dungeon Master*. C'est par le biais d'icônes que vous pouvez réaliser différentes actions. Le jeu étant entièrement graphique, vos déplacements et les monstres que vous devrez affronter sont affichés dans la zone réservée à cet effet. L'une des seules aventures de grande qualité, disponible sur une machine 8 bits, *Dungeon Master* n'ayant pas fait l'objet d'une adaptation sur *CPC* (disquette ImageWorks pour *CPC*).
Eric Caberia

Operation Stealth

Encore une réussite à l'actif de Delphine. Et tous de s'écrier : « Pourvu que ça doure... »

aventure animée/icône : *type*
16 : *intérêt*
★★★★★ : *graphisme*
★★★★ : *animation*
★★★★★ : *bruitages*
français : *langue*
C : *prix*



Ils ont volé le tout dernier prototype de combat aérien... Qui ? Les Russes ? Le « Spectre » ou encore ce dictateur sanguinaire ? Comme un James Bond du meilleur cru, *Operation Stealth* use d'un générique animé superbe pour planter son décor. Ensuite, l'ancien héros des *Voyageurs du temps* va retrouver toute la souplesse d'utilisation des nouvelles aventures de Delphine Software. Entièrement maniée à la souris, cette mission ouvre de très simples menus d'action. Il suffit de pointer les objets, les personnages, pour agir, pour décider d'une action. Les graphismes d'*Operation Stealth* sont précis, réalistes. Les bruitages accompagnent le jeu dans ses moindres détails, bruits des pas du héros, portes qui claquent, etc. Le joueur profite ici d'un attirail digne des meilleurs espions. Montre-câble, rasoir-enregistreur, stylo-crache acide, on donne dans l'efficace. S'appuyant sur un scénario musclé et une maniabilité exemplaire (exemple, le personnage se déplace là où on lui demande d'agir, ce qui n'était pas le cas précédemment), *Operation Stealth* ne pourra que séduire l'amateur (diquette Delphine pour *Amiga*).
Olivier Hautefeuille



NEC FAIT LA DIFFERENCE!!
PLUS DE 100 JEUX DISPONIBLES!
de 299 Frs* à 399 Frs* COMPATIBLES AVEC
LA CORE GRAFX, LA SUPER GRAFX ET
LA FUTURE NEC PORTABLE.
GARANTIE: 1 AN (sur toutes nos consoles)
-IMAGE PLEIN ECRAN
-LA QUALITE SALLE D' ARCADE A DOMICILE!!
-UNE QUALITE D'IMAGE ET UNE RAPIDITE
DE JEU EXCEPTIONNELLES
.SUPER GRAFX
2490 Frs TTC*
.CD ROM 2
3990 Frs TTC*
.CORE GRAFX
avec 1 jeu
1290 Frs TTC*
*Prix publics conseillés
VU A LA TELE
TOUTES LES CONSOLES NEC
SONT EQUIPEES DU FAMEUX
BOITIER "AUDIO VIDEO PLUS"
POUR VOUS CONNECTER SUR
VOTRE CHAINE HI-FI ET
JOUER EN MEGAPHONIE!!
VOTRE HOT LINE
SODIPENG:
(16)99.08.95.72
LES CONSOLES VENDUES PAR SODIPENG
SONT DES PRODUITS COMMERCIALISES
PAR NEC DANS LE MONDE ENTIER
(SAUF AUX USA), ET SONT DONC
COMPATIBLES AVEC TOUS LES NOUVEAUX
DEVELOPPEMENTS DE LA GAMME NEC.
DISPONIBLES DANS TOUS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE, AUCHAN, BOULANGER, CONTINENT, FNAC, VIRGIN MEGASTORE...
Distributeur: SODIPENG SARL
Revendeurs: contactez le 99.08.89.41
CORE GRAFX, SUPER GRAFX, CD ROM2 sont des marques déposées par NEC

Leisure Suit Larry 3

Larry deviendra-t-il l'esclave sexuel d'une tribu d'amazones déchaînées ? Son sort est entre vos mains !

aventure animée : type
15 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★★★ : animation
★★★ : bruitages
C : prix



Les aventures érotiques de Larry Laffer continuent. Lors du deuxième volet de sa saga, il était parvenu à défaire un savant fou réfugié sur une île luxuriante, puis avait épousé la charmante reine indigène, Kalaau. Mais voilà, ce paradis est devenu très rapidement un site touristique envahi par les promoteurs immobiliers, et l'amour s'en est allé : la reine Kalaau est devenue lesbienne et ne veut plus de Larry. Il ne vous reste donc (dans le rôle de Larry) qu'à reprendre votre bâton de pélerin pour trouver une âme sœur. Malheureusement, vous tombez aux mains d'une tribu d'amazones cannibales qui veulent faire de vous un esclave sexuel. L'aventure pourrait s'arrêter là pour vous, si les concepteurs du logiciel n'avaient introduit une innovation. Vous pouvez en effet switcher entre deux personnages différents, ce qui en l'occurrence vous permet de prendre les traits (et les formes) de la sculpturale Patti qui devra venir en aide au malheureux Larry. L'humour et les clins d'œil sont donc omniprésents. Les graphismes et les animations sont riches de détails et participent beaucoup à l'ambiance cocasse du soft (disquette Sierra on line pour *Amiga*). Eric Caberia

King's Quest IV

Trop lent, King Quest IV n'en reste pas moins un excellent jeu de fées et sorcières.

aventure animée : type
17 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★★★ : animation
★★★★★ : bruitages
anglais : langue
C : prix



Si les possesseurs d'*Amiga* ont dû patienter longtemps avant de découvrir ce quatrième volet de la série (la version *PC* a été testée dans le n° 61 de *Tilt* !), leur attente n'aura pas été vaine. Rappelons en quelques mots la trame de l'histoire. Le roi Graham tombe brusquement gravement malade. Après une conversation avec la fée Genesta, sa fille Rosella apprend que seul le fruit d'un arbre magique poussant à Tamir pourra rendre sa santé au roi. La fée transporte notre héroïne à Tamir, mais pour qu'elle puisse l'aider, elle demande à Rosella de récupérer son talisman détenu par la méchante sorcière Lolotte. Si l'aventure se déroule selon un mode particulièrement lent, on se laisse en revanche complétement envoûter par la qualité des graphismes et de l'animation. Les superbes bruitages digitalisés d'ambiance complètent cette atmosphère impressionnante. Le scénario n'est d'ailleurs pas en reste et la plupart des endroits recèlent nombre d'informations plus ou moins faciles à découvrir. L'analyseur ssyntaxique est suffisamment puissant pour autoriser un dialogue facile. Une superbe réalisation qui ne pèche que par sa lenteur (disquette Sierra on Line, *Amiga*). Jacques Harbonn

A la recherche de Carmen San Diego

La version française n'apporte pas de « plus » notable. Dany Boolauck est sceptique.

aventure policière : type
12 : intérêt
★★ : graphisme
★ : animation
★ : bruitages
n.c. : prix

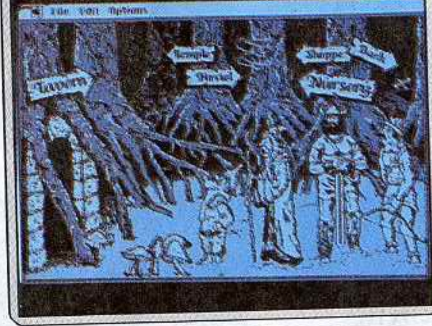


Prenez un logiciel quelconque et déguisez-le en jeu. C'est la recette mise en point par Broderbund pour *Carmen San Diego*, un vieux titre remis au goût du jour ! Vous avez une semaine pour identifier un voleur, retrouver sa piste d'un pays à l'autre, puis l'arrêter. Dans chaque pays, le joueur questionne des témoins et doit utiliser le moindre indice recueilli pour avancer le plus vite possible dans l'enquête car le temps joue contre lui. La résolution de chaque mission passe par une bonne connaissance en géographie. Evidemment, les indices deviennent de plus en plus enigmatiques au cours du jeu. *Carmen San Diego*, malgré tout l'intérêt pédagogique qu'il offre, a pris quelques rides. Cette nouvelle version est en français et propose un atlas de poche pour vous aider. Entièrement gérable à la souris ou au clavier, le jeu reste similaire à la première version. Les graphismes (peu d'animations) et le son sont satisfaisants, sans plus. Intéressant et surtout très prenant au début, *Carmen San Diego* finit par lasser par la répétitivité des procédures et le manque de variété dans les graphismes (disquette Broderbund pour *PC* tous écrans). Dany Boolauck

Citadel

Ce n'est pas le jeu de l'année mais les possesseurs de *Macintosh* doivent le connaître. Voici pourquoi...

jeu de rôle : type
15 : intérêt
★★★★ : graphisme
– : animation
★★ : bruitages
anglais : langue
E : prix



Citadel vous propose un scénario très classique puisqu'il s'agit encore une fois d'aller combattre le mal qui, terré au fond d'un donjon, s'apprête à prendre possession du monde civilisé (bâillement). La phase de création des personnages, particulièrement riche, prend même en compte l'éducation du héros ou la profession des parents. Même souci du détail chez l'armurier qui propose un choix immense d'épées, de haches et de protections. Un menu d'aide puissant guide pas à pas le joueur lors de ces étapes. L'exploration des donjons est très plaisante, le programme proposant une vue 3D aux graphismes attrayants. Les combats sont riches sans atteindre toutefois la « qualité wargame » de ceux de *Pool of Radiance*. Je ne ferai en définitive que deux reproches à *Citadel*. La limitation du champ d'investigation aux seuls souterrains (pas d'exploration de la ville ou des contrées environnantes) ainsi que la représentation ridiculement petite des personnages. Un bon programme cependant qui n'atteint pas le niveau de *Bard's Tale* mais ne mérite pas moins une place dans votre logithèque (disquette Postcraft International pour *Macintosh*). Olivier Scamps

Escape from Hell

Une aventure classique, entièrement en anglais, qui s'adresse uniquement aux réels fanatiques du genre.

jeu de rôle : type
12 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★ : animation
★ : bruitages
anglais : langue
C : prix



Alors qu'il somnolait aux côtés de sa dulcinée, le héros de cette aventure se voit entraîné par une puissance maléfique vers les flammes de l'enfer. Il devra lutter contre Lucifer et ses sbires pour retrouver la terre et sauver du même coup sa compagne... *Escape from Hell* use de la classique disposition graphique des jeux de rôle traditionnels. Votre personnage traverse une carte stylisée. Lorsqu'il rencontre un personnage, il peut soit le combattre soit discuter avec lui pour collecter les informations ou le rallier à sa cause. Les nombreux assauts sont eux aussi très classiques : coup automatiques, points de vie, usage de sortilèges, etc... Ce logiciel est bien réalisé graphiquement. En revanche, l'animation très saccadée de vos déplacements et la monotonie des quelques images animées ne sont guère séduisantes. Seule la stratégie peut alors sauver la situation, stratégie qui concerne le choix des armes, l'usage des sorts et la découverte d'un terrain d'action très vaste. Entièrement réalisée en anglais, cette aventure est trop classique à mon goût pour captiver un large public. Seul les plus férus du genre apprécieront (disquette Electronic Arts pour *PC* tous écrans). Olivier Hautefeuille

PROMOS EXCEPTIONNELLES

Exemples :

SONIX	200 F
LIGHT CAMERA ACTION	200 F
PHOTON PAINT	200 F
ASSEMBLER (METACOMCO)	200 F
DELUX PAINT 2	150 F

etc...

aMIE LE PRO.

LA RENTRÉE CHEZ aMIE LES PRIX DES SOFTS FONDENT!

Exemples :

EXPLORA I et II	50 F
BAAL	50 F
BATMAN	50 F
INDOOR SPORTS	50 F
HOT BALL	50 F
ATAX	50 F

etc...

LOGICIELS

–10 %

JEUX

LOGICIELS LUDIQUES	AMIGA	ATARI
ALTERED BEAST	260 F	180 F
BEACH VOLLEY	270 F	200 F
BOMBER	280 F	280 F
COMBO RACER	260 F	230 F
DOUBLE DRAGON II	190 F	180 F
DRAKKHEN	280 F	250 F
DRAGONS BREATH	250 F	250 F
EXTASE	230 F	210 F
F 29	250 F	210 F
FINAL COMMAND	240 F	240 F
FLOOD	230 F	230 F
FRED	240 F	240 F
GHOSTBUSTERS II	260 F	230 F
GHOUSTS'N'GHOSTS	210 F	230 F
HARLEY DAVIDSON	280 F	250 F
HIGHWAY PATROL II	230 F	230 F
IMPERIUM	270 F	240 F
INDY LAST CRUSADE	290 F	240 F
ITALY 90	230 F	200 F
KICK OFF 2	160 F	170 F
LAST NINJA II	230 F	240 F
LES VOYAGEURS DU TEMPS	290 F	230 F
MAUPITI ISLAND	270 F	240 F
NINJA WARRIORS	250 F	180 F
OPÉRATION STEALTH	280 F	270 F
RAINBOW ISLAND	260 F	190 F
RORKE'S DRIFT	230 F	230 F
SPACE ACE	410 F	410 F
SPACE HARRIER II	190 F	180 F
STUNT CAR RACER	240 F	210 F
SUPER CARS	180 F	200 F
TENNIS CUP	230 F	230 F
THIRD COURRIER	180 F	170 F
WEIRD DREAMS	240 F	200 F
WILD STREETS	220 F	210 F
X-OUT	190 F	170 F

–12 %

LOGICIELS UTILITAIRES AMIGA

AMAX	1.500 F
ANIMATION TITLER	500 F
DELUXE PAINT III	790 F
DELUXE VIDEO III	750 F
DIGIVIEW 4.0	1.660 F
EXCELLENCE !	1.500 F
FANTAVISION	450 F
KINDWORDS	580 F
MASTER SOUND	380 F
MULTIPLAN + FR	900 F
PERFECT SOUND 3.0	800 F
PROVIDEO PLUS	2.800 F
SCULPT 3D XL	1.200 F
SUPERBASE PRO	600 F
TV TEXT PRO	1.290 F
PRO TITLER	1.490 F

LOGICIELS UTILITAIRES ATARI

BACKER CAD	990 F
BACKER CALC	1.590 F
CALAMUS	2.900 F
CALAMUS FONT	N.C.
DIDOT	740 F
DACTYLE	250 F
GESTOCK 90	1.590 F
K SPREAD 4	990 F
PACK DIGIT: VIDI ST+ZZ MIXIMAGE	2.320 F
PACK GFA	790 F
P.P.M. 1.82	2.790 F
P.P.M. FONTS	450 F
REDACTEUR 3	990 F
SCARABUS	350 F
SCIGRAPH	2.590 F
SCRIPT	790 F
TURBO ST	390 F
U.I.S. II	230 F

IMPRIMANTES

–8 %

CITIZEN	
120 D	1.590 F
SWIFT 24	3.990 F
STAR	
LC 10	1.890 F
LC 10 COULEUR	2.300 F
LC 24-10	3.190 F
EPSON	
LX 800-400	2.400 F
LQ 500-400	3.790 F
COMMODORE	
MPS 1230	1.590 F
MPS 1500 COULEUR	2.300 F

ACCESSOIRES

–15 %

JOYSTICKS	
COBRA	490 F
CPS ULTIMATE	240 F
CPS VG 500	150 F
JET FIGHTER	170 F
MEGABLASTER	85 F
NAVIGATOR	150 F
POWER MULTI COLOUR	130 F
QUICKJOY INFRA-RED	350 F
SPEED KING	110 F
SURESHOT COMMAND MODULE	160 F
SURESHOT STANDARD	150 F
SURESHOT SUPREME	170 F
TURBO PEDAL	200 F
VOLANT RACE MAKER	345 F
WICO COMMAND CONTROL	290 F
ZIP STICK SUPER PRO	150 F
BOÎTES DE RANGEMENT (avec clés)	
50 DISKS	50 F
90 DISKS	90 F
POSSO	139 F
HOUSSES	
CLAVIER	70 F
MONITEUR	80 F
IMPRIMANTE	80 F
CÂBLES	
IMPRIMANTES	150 F
PÉRITEL	250 F
RS 232	150 F
PROLONGATEUR JOY	50 F

CONSOMMABLES

–5 %

RUBANS ENCREURS	
80 COLONNES NOIR	50 F
132 COLONNES NOIR	100 F
80 COLONNES COULEUR	120 F
PAPIER LISTING	
500 FEUILLES FORMAT A4	70 F
1.000 FEUILLES FORMAT A4	130 F

DISQUETTES 3" 1/2 DF DD

par 100 : **5,00 F** l'unité
par 50 : **5,50 F** l'unité
par 10 : **6,00 F** l'unité

NE PERDEZ PLUS VOTRE TEMPS A REVENDRE VOTRE VIEIL ORDINATEUR. aMIE ACHÈTE COMPTANT ET AU MEILLEUR PRIX ATARI - COMMODORE - AMIGA-COMPATIBLES PC et PÉRIPHÉRIQUES
Téléphonez à M. STÉPHANE au 43.38.46.40

OCCASIONS

MATÉRIEL RÉVISÉ, TESTÉ, GARANTI 1 AN.

COMMODORE	
C 64	490 F
C 128	800 F
C 128 D	1.800 F
LECTEUR 1541	650 F
LECTEUR 1571	950 F
AMIGA	
AMIGA 500	2.900 F
AMIGA 1000	2.700 F
AMIGA 2000	4.990 F
AMSTRAD	
CPC 464 MONO	900 F
CPC 464 COULEUR	1.500 F
CPC 6128 MONO	1.800 F
CPC 6128 COULEUR	2.800 F
ATARI	
520 STF	2.000 F
1040 STF	3.000 F
MONITEURS	
MONOCHROME HERCULE	550 F
COULEUR C64	1.200 F
MONOCHROME ATARI	900 F
COULEUR ATARI, AMIGA	1.800 F
IMPRIMANTES	
9 AIGUILLES : A PARTIR DE	600 F
24 AIGUILLES : A PARTIR DE	1.500 F

NOMBREUX LOTS DE LOGICIELS BRADÉS, A PARTIR DE 10 F

NOS FORFAITS RÉPARATIONS

COMMODORE	
64 - 128 - 1541 - 1571	420 F
AMIGA	
A 500 - A 1000 - A 2000	720 F
AMSTRAD	
CPC 464 - CPC 6128	420 F
ATARI	
500 STF - 1040 STF - 520 STE	480 F
MONITEURS MONOCHROMES	490 F
MONITEURS COULEUR	720 F
EXTENSIONS 520 STE	
EXTENSION 1 Mo :	630 F
EXTENSION 2 Mo :	1.490 F
EXTENSION 4 Mo :	2.890 F
EXTENSION 520 STF	
EXTENSION 1 Mo :	690 F

- *Interventions et réparations par techniciens qualifiés, garanties 1 mois.*
- *Garantie d'origine assurée après modifications.*
- *Dépannage des appareils achetés chez nos concurrents, ceux qui vous ont garanti un service après-vente sans mauvaises surprises!*

A RETOURNER A : AMIE VPC 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS
NOM
ADRESSE
VILLE
CODE POSTAL TÉL
MON ORDINATEUR

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables).

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI*			

POSTE 30 F/TRANSPORTEUR 90 F C.R. 60 F TOTAL

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE

DATE D'EXPIRATION

DATE SIGNATURE

Promos non cumulables dans la limite des stocks disponibles. Pour plus d'informations, cerclez 218 et service lecteur télématique.

SCOR - TILT 9.90. RC 86 B 2526.



Message in a bottle

ALEXANDRE AMIGA

A tous les aventuriers perdus dans **Maupiti Island,** sachez que le piano mécanique, la statue, le puits, les grottes et les deux livres, Les Forbans et les Les Echecs, sont très importants. Pour ouvrir le piano, il faut utiliser le cendrier que l'on trouve au salon, le placer à gauche de l'instrument, sur la peinture écaillée... Pour descendre dans le puits, prendre la corde qui se trouve au salon et la pierre découverte dans la chambre de Marie. Allez au puits, mettez la corde autour de l'arbre de droite, et jetez la pierre. Attendez alors qu'il soit 4 h 00 (AM ou PM) pour descendre. La chambre de Lucy s'ouvre avec la clef découverte chez Maguy. Le livre d'échecs se trouve dans la chambre de Roy. Son utilité ? Déchiffrer des messages, pour peu que l'on possède quelques notions d'échecs ! Voilà, c'est tout pour le moment, mais je peux vous assurer que vous n'êtes pas au bout de vos peines... Pour **Drakkhen** maintenant, il vous faut absolument suivre à la lettre les indications des Princes Dragons. C'est le seul moyen pour entrer chez certains châteaux. Pour celui qui appartient au Prince du Feu, entrez donc par la porte sud.
Dans **Space Ace,** pour mettre le jeu en « démo », écrivez en majuscule (AZERTY) « DODE ? ODEXTER », et ce, dès que la fille et le garçon apparaissent.
Dans **Rock Star,** il existe un moyen pour atteindre facilement la première place du « top », il faut utiliser le plus possible de clips et de pub !
Après tous ces indices, je demande de l'aide à mon tour. Toujours sur Amiga, qui pourrait me donner les moyens d'obtenir vie et argent dans **Bloody Money**
Dans **Drakkhen**, après avoir récupéré les huit gemmes, je dois me rendre au Chemin des dieux. Malheureusement, je ne possède pas l'incantation. Où se trouve-t-elle, et comment accéder à la maison de l'Ermite des Sables ?
Je suis également bloqué au questionnaire du **Manoir de Mortevielle**.
De même, dans **Legend of Djel**, après avoir entièrement satisfait les deux sorciers, il me manque quand même de l'argent. Où en trouver, et que dire au serpent qui me propose de « doubler l'or »? Aidez-moi aussi pour **Rock Star** où il m'est impossible de conquérir le marché japonais, même si je dispose de plusieurs millions de francs ! Enfin, qui me donnera du temps infini pour **Crazy Cars 2**, et de l'aide sur **Unreal, Operation Stealth, Mach 3** et **Xenon.** Merci d'avance à tous.

TAYLOR JJP

Salut à tous les Tiltés. Je cherche encore des pokes sur **Rick Dangerous** sur Amiga. Pour **Robocop**, faites donc Pause, puis tapez BEST KEPT SECRET. Résultat, de l'énergie à revendre. Bye !

EDDIE

Dans **Operation Stealth**, comment faire pour passer le douanier ? Dans **Y's** sur Sega, où se trouvent les colonnes qu'il faut casser pour provoquer un appel d'air ? Merci à tous.

FRAPPADINGUE

Avis aux possesseurs de PC, il n'y a pas assez de pokes pour cette machine dans le Message. Merci en tout cas à Bruno (Tilt n° 79) pour sa méthode qui utilise **PC Tools**. Dans **Sim City**, en revanche, cette même méthode ne me permet pas d'entretenir une vingtaine de villes... En voici donc une autre, plus efficace, et qui utilise encore PC Tools. Chargez une nouvelle ville de façon à posséder 20 000 $. Passez un coup de bulldozer, il ne vous reste que 19 999 $. Ensuite, il faut maintenir la touche Shift (majuscule) enfoncée et taper FUND, et ce jusqu'à posséder 89 999 $. Utilisez ensuite PC Tools comme l'indique Tiltus (Tilt n° 79), et appelez le secteur 6 de votre ville, ligne 3. Remplacez 00.00.00 par 01.01.01. De retour sur le jeu, vous aurez, joie, quelques 16 000 000 $! Avec Terrain editor et cette astuce, je suis arrivé aujourd'hui à plus de 300 000 habitants. Bonne chance.

THE BLUE WIZARD

... Répond à Gilles (Tilt n° 79), coincé dans **Explora II**. Tout commence au niveau où tu fais la connaissance de Tyresias. Quand il te demande de choisir entre Charybde et Scylla, choisis Charybde. Arrivé au niveau 7, ne fais rien du casier vide. Diriget-toi du côté des sirènes et serstoi de la cire, de la liane, et avance... Tu traverseras plusieurs tableaux (la tempête, le monstre) sans rencontrer de problème. Quand tu te retrouveras sur un tableau semblable à celui qui débute le même niveau, dirige-toi vers le casier. Surprise, celui-ci n'est plus vide ! Il ne te reste plus qu'à repartir vers un autre niveau...
Mais pour moi, c'est là que mes ennuis commencent. Où aller et grâce à quel objet ? Je pensais me rendre au niveau II, pour rencontrer le roi, mais je ne possède pas l'indice nécessaire. Autre question, dans **Chaos Strike Back**, cette fois. Il y a une trappe qui ferme l'accès d'un couloir dans le Diabolical Demon Director. Ce couloir, dit-on, mène au Corbum. Je sais bien qu'il faut placer un objet devant l'œil, au niveau inférieur, mais aucun de mes casques, armes, armures ou clefs ne remplit cette fonction. Help !

LE REMÈDE

Des vies infinies pour **Invanhoe, Platoon, Custodian**... Pour **Letherneck**, malgré mon immortalité, je tourne en rond et repasse sans cesse dans les mêmes endroits. Que faire pour terminer le jeu ? Y-a-t-il une fin au moins ? Pour **Captain Blood**, quand faut-il « loader » la disquette de sauvegarde ? C'est tout. Ciao à tous et merci.

DAVID

Je cherche désespérément des astuces et pokes pour **Golden Axe**. Merci d'avance.

SLAYER

Voici quelques astuces qui, je l'espère, vous seront utiles. Tout d'abord, la liste des codes pour **A.M.C.**
02 NOSTROMO
04 DISCOVERY
06 ENTERPRISE
08 DAGOBAH
10 REPLICANT
12 KRULL
14 METROPOLIS
Pour **Drakkhen**, il est possible de bénéficier de caractéristiques optimales pour vos personnages. Editez avec Spartdisk la disquette Characters sur laquelle vous avez sauvé votre partie et remplacez les pistes hexadécimales par 6FF (FFOFFOFFO...) aux endroits suivants :
Block 1420 offset 46
Block 1420 offset 1EO
Block 1421 offset 17A
Block 1422 offset 114
Vous pourrez alors modifier à votre gré les armures, les niveaux, la capacité de chaque joueur. Attention toutefois, ne créez pas d'armures optimales, un bug graphique entraverait le jeu.
Pour ma part, dans **Operation Stealth**, j'aimerais savoir comment obtenir les deux pesos nécessaires à l'achat du signe de reconnaissance entre John Glanes et son contact. Merci d'avance.

LE VOYAGEUR DU TEMPS

Je suis originaire de St-Pierre-et-Miquelon. Malgré la distance, je reste fidèle à Tilt et espère obtenir de l'aide grâce aux lecteurs du Message. Voici quelques astuces tout d'abord. Pour **Ninja Warrior,** appuyez sur Caps Lock et tapez Chelddar pour obtenir des vies infinies.
Dans **Space Ace**, il suffit de mettre le jeu en pause au début de la partie et de taper dodemodexter (majuscules) pour rester immortel.
En ce qui me concerne, j'aimerais avoir des vies infinies pour **Tiger Road** et **Xenon II** sur Amiga. Bye, et au mois prochain.

CAROLYNE

Quelle superbe aventure que celle de **Maupiti Island**. Les indices affluent... En voici encore quelquesuns ! Chez Maguy, il faudra observer le tableau pour découvrir une clef. Il sera aussi intéressant de tourner le pied de la lampe de chevet... Chez Roy, tournez le bouton droit de sa radio. A l'embarcadère, après l'assassinat de Juste (Hé oui, il meurt !), on trouve une clef qui ouvre sa maison. Quant au meurtrier, je peux juste affirmer avoir vu Chris qui rôdait autour de sa maison. Bonne chance à tous les aventuriers.

MICHAEL

Qui peut me communiquer la solution de l'**Arche du Capitaine Blood**. Dans **Flood**, sur Atari ST, comment manipuler les leviers ? Merci.

BENOIT

Help ! Dans **Operation Stealth**, je suis attaché à une lourde pierre et bloqué au fond de l'eau... Dépêchez-vous, l'air me manque ! Pour ceux qui ne sont pas encore arrivés là, un petit indice : pour sortir de la mine, il suffit d'actionner le sol, d'utiliser les

liens (ils doivent être dans l'inventaire) sur le morceau de métal, d'actionner encore une fois le sol pour découvrir un pic. Ce dernier objet devra être actionné 3 ou 4 fois à gauche du rocher le plus à droite de l'écran. Salut à tous.

ANONYME 78000

Voici un cheat mode pour être invulnérable dans **Ninja Spirit**. Tapez F9 (la pause) puis control. Je cherche, quant à moi, des pokes ou cheat modes pour **Strider**. Enfin, un appel désespéré à celui qui nous communiquera la solution complète du **Manoir de Mortevielle !** Salut, et à la prochaine.

MATEITO ET DESPERADO

Dans **Déjà vu**, qui me dira comment entrer dans le bureau, chez le docteur Brody, et comment délivrer la femme enfermée dans le coffre ? Encore merci à tous et Adios senores y senoritas !

PETER XL

Allô, ici Peter XL ! Bonjour à tous les XL Mens. Pour XL Killer, dans **Goonies**, voici la réponse à ta question. Au septième tableau, place ton bonhomme, en haut à gauche. Une caisse tombe alors. Il faut que ton deuxième personnage remonte la caisse en haut de la rivière. Place-toi ensuite dessus et attrape la manette, cette fois en bas à gauche. L'autre personnage saute alors sur le flipper et, oh miracle, la pieuvre descend dans son nid ! Fais vite passer tes deux personnages par dessus cette vilaine bête, jusqu'à l'extrême droite du tableau.
Pour mon cher XL Wizard's, j'ai aussi un truc pour le quinzième tableau de **Bruce Lee**. Si tu empruntes l'escalator de droite, tu tomberas dans un mini-labyrinthe de trois pièces. Dans la deuxième de ces salles, prends les deux têtes de Bouddha et sors de la pièce. Effectue à nouveau la même manœuvre, et ce jusqu'à ce que tu ne trouves plus de tête. A moi maintenant ! Dans **Draconus**, comment vaincre le monstre de la fin de jeu ? Merci et à bientôt.

VIRGINIE

Un appel à l'aide qui concerne les possesseurs de **Batman** d'Ocean. Il est dit dans la notice qu'il me faut découvrir l'usine et y pénétrer... En revanche, en début de jeu, je me trouve déjà à l'intérieur de l'usine ? De plus, impossible de trouver la carte dont parle cette même notice... Après avoir tout tenté, même fait changer mon logiciel, le problème reste entier... Help ! Merci d'avance.

GWENAELLE

Je réponds par cette lettre à Didier (Tilt n° 79) qui lutte sur **Indy** (action) sur PC. Il faut que tu attendes que l'homme descende jusqu'en bas de la corde et qu'il ressorte légèrement. Alors seulement, tu pourras sauter au-dessus de lui, sans le toucher. Ensuite, dépêche-toi de monter et de sauter sur une autre corde avant qu'il ne redescende.
Pour Sebbie, cette fois (Tilt n° 80), sur Indy (aventure), voici le numéro des phrases nécessaires, après que l'on ait pris le biplan et que l'on se soit écrasé sans passer de barrage :
Barrage 1 : phrases 2.3.1
Barrage 2 : barrage obligatoire
Barrage 3 : phrases 2.1.1.1
Barrage 4 : phrases 3.3.2
Barrage 5 : phrases 1.2.2.3.1
Barrage 6 : barrage obligatoire
Barrage 7 : phrases 1.2.2.2.2.2.1
Pour Damien (Tilt n° 80), voilà comment obtenir de l'énergie supplémentaire sur **Robocop** : maintiens Shift enfoncé et presse le bouton gauche de la souris.
Pour ma part et dans **Indy** (action), je voudrais savoir ce qu'il faut faire pour escalader le château à la fin du deuxième niveau, quand j'ai déjà trouvé le bouclier ? A cause des éclairs, je ne peux pas me placer où je le désire... L'idéal, ce serait qu'un des lecteurs de Tilt nous fournisse un plan retraçant le parcours de cette escalade. Longue vie à Tilt !

ILLISIBLE I

Pour Damien (Tilt n° 80), voilà des codes pour **Bloody Money**.
HELP > vies infinies
1 > incrémente le score
4 > accès direct au magasin
Pour Paccolo PC (Tilt n° 80) qui lutte sur **Out Run**, tape Starion en cours de partie. Résultat :
s > extended play
t > rajoute 10 secondes
x > abandon du jeu
q > infos
d > sauve l'écran actuel au format Degas.
Pour moi maintenant, impossible de faire démarrer les machines d'**Explora I** et **II**. Aidez-moi ! Merci.

JEANNETTE

Tout renseignement sur le fonctionnement de **ESS** pour Amiga sera le bienvenu. Merci d'avance !

AMIGA MAD

Pour Sebbie (Tilt n° 80), dans **Indy** (aventure), les gardes n'acceptent pas le journal du Graal dédicacé par Hitler. Par contre, ils seront ravis de se voir offrir Mein Kampf (quel goût !) dédicacé lui aussi, un livre découvert dans la bibliothèque, à Venise.
Pour ma part, qui pourrait me dire où se trouve l'entrée de la station dans **Infestation**. Merci à tous.

SIR PRIEST

Pour passer les différents barrages d' **Indiana** (aventure), je pense plutôt qu'il faut obtenir le laissez-passer, trouvé dans le tiroir du classeur se trouvant dans le bureau du colonel Vogel. Bonne chance.

JÉRÔME THE ZOID

Quelques questions sur le superbe **Operation Stealth** : que faut-il faire dans la grotte ? Qu'y a-t-il dans la chambre de Lucy ? Quel est le personnage à éviter ? Y-a-t-il, à la fin du jeu, une série de questions comme dans le **Manoir** ? Merci.

JORDAN ST

Qui sait ce qu'il faut faire et où il faut aller dans **Batman The Movie**, au niveau 1 ? Je cherche aussi des vies infinies pour ce même jeu et pour **Red Heat**. Dépêchez-vous, je craque !

L'AVENTURIER SANS REPROCHE

Pour tous les fous de **Zelda I**, un petit truc. Quand vous rencontrez un oursin, utilisez le sifflet pour le diminuer. S'il se sépare en plusieurs petits, tuez-en un, sortez puis entrez à nouveau dans la pièce. Vous avez alors vaincu la bête ! Toujours pour Zelda, la bague bleue de la deuxième recherche se trouve dans la case tout en haut à droite. Placez-vous sous cette case et essayez de traverser le mur à plusieurs endroits.
Pour ma part, sur **New Zealand Story** (Amiga), quelqu'un peut-il me dire où se trouvent les téléporteurs ? Comment atteindre les lettres insérées dans le sol du niveau 1.4. Merci à tous de me répondre !

JOHN DIFOOL

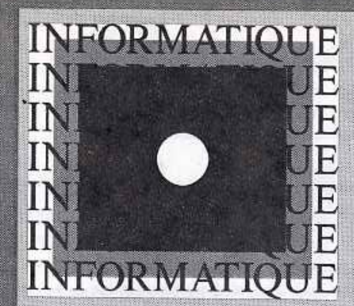
Help, je fais un blocage au tout début de **Space Quest III.** Après avoir pris le réacteur dans la salle des rats, grimpé à l'échelle et l'avoir récupérée, c'est le grand vide ! Je ne sais plus où aller ni quoi faire ? J'ai entendu parler d'un vaisseau dans lequel je pourrais entrer. Mais duquel s'agit-il, c'est la question. Merci aux aventuriers qui me viendront en aide.
Dans **Loom,** pour tous ceux et celles qui ne savent pas comment sortir du village, sachez qu'il faut retourner au point de départ (à côté de l'arbre sur le bord de la falaise) et ouvrir le ciel. Tchao.

ATARIMINATOR

Voici quelques conseils pour les **Drakkhen** boys and girls, de quoi assurer un bon début de partie.
Rentrez dans le château du prince de la Terre, désactivez le champ magique (deuxième symbole en partant de la gauche) et choisissez comme meneur le magicien. Dans la pièce de droite, envoyez à tour de rôle le guerrier et l'éclaireur afin d'examiner les deux monstres qui s'y trouvent. Il faut ensuite prendre tous les objets présents (boucliers, bâtons, épées, etc.) puis se rendre dans la pièce adjacente afin de rafler là encore toutes les armes et instruments. Après une sauvegarde prudente, rendez-vous à l'armurerie pour tout vendre et acheter un arc. Il faut activer ce dernier à l'intérieur du magasin de façon à augmenter sa puissance. Après une deuxième sauvegarde, retournez rendre visite au prince de la Terre. Il vous communiquera les données de votre mission.
Derrière le prince, vous trouverez une pièce qui possède un passage secret. Il faut tuer le prêtre et rechercher ensuite la manette en forme de tête. Dans le passage, la mare permet à l'aventurier de remplir ses fioles afin de ne jamais manquer de points de vie par la suite.
Pour ma part, j'ai constitué une équipe qui se compose d'un guerrier de niveau 15, d'un éclaireur de niveau 13, d'un magicien de niveau 22 et, enfin, d'un prêtre de niveau 12. Qui pourrait alors m'indiquer comment pénétrer dans la pyramide pour y récupérer la 8e gemme ? Petite précision, j'ai déjà essayé tous les sortilèges en ma possession, questionné tout le monde, passé des nuits entières à lutter... et à devenir fou. Merci d'avance.

NALGESIK

Pour Venon (Tilt n° 76), dans **Ultima V,** Annon te dira le Word of Power de Despise quand il aura confiance en ta vertu. Comporte-toi pour cela le mieux possible, reste sur la voie de l'Avatar, et retourne souvent le voir. Enfin, lorsque Smith prétend que la réponse était infinity, je pense qu'il fait juste allusion à **Ultima IV...**
Persephone (Tilt n° 76), pour sortir de l'underworld, tu as deux solutions : remonter par un donjon ou utiliser une Moon Stone pour faire apparaître un Moon Gate. Voilà maintenant les sept Words of Power : fallax, vilis, inopia, malum, avi-



ULTIMA

5 Bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. (1) 43 38 96 31
Fax. (1) 43 38 11 86
métro République

72/74 Rue de Paris
59000 LILLE
Tél. 20 42 09 09
Fax. 20 57 09 29
métro gare

Place du Capitole
35, rue du Taur
31000 TOULOUSE
Tél. 62 27 04 38
Fax. 62 27 10 97

ATARI

- **520 STE** — **3490F**
- **1040 STE** — **4490F**

livré avec 10 jeux originaux, 1 joystick, 50 logiciels du domaine public (traitement de texte, dessin, jeux, utilitaires...) et le Basic OMIKRON

- **520 STE COULEUR** — **5490F**
- **1040 STE COULEUR** — **6490F**

livré avec moniteur couleur ATARI stéréo SC1435, 10 jeux originaux, 1 joystick, 1 tapis pour souris, 50 logiciels du domane public (traitement de texte, dessin, jeux, utilitaires...) et le Basic OMIKRON

- **520 STE étendu 1Mo** — **3990F**
- **520 STE étendu 2Mo** — **5280F**

Toutes nos configurations 520 et 1040 STE sont livrées avec le BASIC OMIKRON

- **Exceptionnel !**
carte d'extension de 512 Ko pour 520 STF 530F

- **EXTENSIONS POUR STF ET STE**
Garantie de 5 ans

Votre 520 STE à 1 Mo pour	650F
Votre 520 STF à 1Mo pour	530F
Votre MÉGA ST1 à 2 Mo pour	2390F
Votre MÉGA ST1 à 4 Mo pour	5390F

- **PÉRIPHÉRIQUES**

Disque dur 30Mo	3990F
Lecteur interne DF	850F
Lecteur externe 3"1/2	980F
Lecteur externe 5"1/4	1490F
Imprimante Star LC10	1690F
Imprimante Citizen 120D	1490F

- **Vous cherchez un STF ?**

520 STF	2190F
520 STF + Carte de 512Ko	2390F
1040 STF	2990F

CONSOLE ATARI LYNX

écran cristaux liquides 4096 couleurs, haut parleur et prise casque, adaptateur secteur, comlynx,...
livrée avec une cartouche de 4 jeux
1490F

GAMEBOY

Gameboy + Tetris + Cable à 590F
Cartouches à prix déments
Batman, Dracula, super Mario Land, Popeye, Mickey, Tennis, Golf, Bowling, Penguin Land, Penguin Wars, Dead Heat Scramble, ...

BON DE COMMANDE

à envoyer à ULTIMA/SARO VPC 5 Boulevard VOLTAIRE 75011 PARIS TILT 81

Nom:
Prénom:
Adresse:
Code Postal:
Ville:
Tél:
Carte bleue n°:
Date d'expiration:

Désignation	Prix	Qté	Montant

transport logiciel 25F, matériel 140F
Les prix sont ttc, les promos ne sont pas cumulables
TO8

Ultima se réserve le droit de modifier les prix et les promos sans préavis. Articles dans la limite des stocks disponibles

COMMODORE AMIGA

- **AMIGA 500** — **3490F**
livré avec 10 disquettes et 1 joystick
- **AMIGA 500 Couleur** — **5980F**
livré avec moniteur Commodore 1084, 10 disquettes, 1 tapis de souris, 1 joystick
- **STARTER KIT** — **3990F**
comprenant 1 AMIGA 500, 1 logiciel de traitement de texte, 1 logiciel de dessin, 3 jeux originaux, 1 joystick, 10 disquettes
- **EXTENSION de 512Ko** — **890F**

CONSOLES NEC

- **Superbes Promos sur la Pc Engine avec 1, 2 ou 3 jeux (nous consulter)**

NEC COREGRAPHX DES PRIX IMBATTABLES!

- **COREGRAPHX → Consultez-nous**
- **COREGRAPHX + 1 JEUX** — **1590F**
- **COREGRAPHX + 2 JEUX** — **1690F**
- **COREGRAPHX + 3 JEUX** — **1790F**
- **SUPERGRAPHX + 1 JEU** — **2490F**
- **Joystick Pro 1** — **390F**

CONSOLE SEGA

- **PROMO INCROYABLE**
SEGA MÉGADRIVE + 2 jeux

(nous consulter)

Joystick X1-Pro 490F
Sega Joypad 290F
Nombreuses nouveautés (liste sur demande)

CONSOLE NEO GEO SNK

- **LA NEO GEO SNK**
La borne d'arcade à domicile
16 BITS, MOTOROLA 68000 et Z80, 65536 COULEURS, etc...
3990F

DES SOFTS EN CARTOUCHE DE 42 À 60MB (Magician Lord, Nam 75, Baseball stars professional+ nouveautés Ridin Hero, Ninja..).

dus, inflama et ignavus. Pour ma part, j'aurais besoin d'un renseignement pour **Chaos Strike Back** : comment faut-il se servir des lock picks ? Dans **Ultima V** sur **Atari STF**, je sais très bien où trouver de la nightshade et de la mandrake. Pourtant, j'ai beau fouiller à l'endroit voulu entre minuit et une heure, je ne trouve rien... Est-ce un bug, comme le plantage du lecteur de disquettes lorsque l'on joue sans la musique ? Que répondre d'autre part à Balinor ? L'Abyss n'existe-t-il vraiment plus ? Merci à tous les passionnés.

EMMANUELLE

Pour Renaud qui lutte dans **Barbarian** (Psygnosis), le personnage qui se tient devant l'arc est impossible à tuer. Continue ton chemin, tu trouveras de toute façon un autre arc plus loin sur ta route. A plus !

TAUPIN

Bonjour à tous. Voici quelques réponses au sujet de **Bard's Tale** et **Chaos Strike back**.
Pour WP&C, dans **Bard's Tale** : pour pénétrer dans l'enceinte de la tour de Mangar, il faut que tu redescendes dans les égouts (sewers) et que tu trouves, au tout dernier niveau, l'escalier tant attendu. Pour accéder aux égouts, demande du vin. Après, bon courage, car les monstres que tu rencontreras ne te pardonneront pas la moindre erreur dans tes options de combat !
Pour Atarus 520, la ruby key se trouve au niveau où l'on te demande : prove you'r a wizard. Dans la salle qui précède ce lieu, prends la vorpale. Ne te fais pas de souci pour les boules de feu qui apparaissent, et appuie sur le bouton situé sur ta gauche. Cela créera des monstres verts qui se prendront les impacts à ta place.
Dépose ensuite une arme quelconque à l'endroit où tu as pris la vorpale et attends un peu. Un mur va s'ouvrir sur une nouvelle salle. Tue et récupère ce qui s'y trouve. Dans cette pièce, un faux mur te montrera deux boutons verts. Celui de gauche te permet de fermer la trappe, ce qui empêche l'accès à la Winged key. Rends-toi maintenant dans la salle du début (prove you'r a wizard) puis, en empruntant le bridge, cherche la serrure winged. La prochaine salle contient un coffre dans lequel gît la clef tant convoitée !
Pour Le Duc (Tilt n° 79), les passages secrets sont en fait des faux murs situés entre petal et sting (passage 1), entre izza et lana (passage 2). Le deuxième passage te mènera, via une momie, à une porte close (comment l'ouvrir ?). Le premier mène quant à lui à un personnage puissant.
Pour ma part, et toujours dans Chaos, comment pénètre-t-on dans la Death Row ? Merci d'avance et bon courage à tous.

DAVID

J'attends avec impatience la solution complète du **Manoir de Mortevielle**. Merci !

LE DETECTIVE II

Dans **Maupiti Island**, je suis maintenant en possession de trois clefs... Mais aucune d'elles n'ouvre la trappe située sous le tapis de la chambre de Maguy. Aidez-moi vite ! De même, qui m'expliquera le sens du cryptogramme découvert dans le jardin ? Merci à tous ceux qui m'apporteront des renseignements.

STEVE

Un petit coup de main pour les amateurs de **Leisure Suit Larry II**. Pour ne pas attraper de coup de soleil, il faut mettre la perruque (wig) qui se trouve chez le coiffeur du bateau. Tapez wear wig lorsque vous voyez le canot de sauvetage se détacher du bateau.
Dans **Gold Rush**, achetez des fruits au magasin situé à côté de la boutique d'équipements pour la recherche de l'or. Bon courage et à bientôt sur le Message.

THE BEDBOYS

Dans **Pacmania**, après avoir épuisé vos deux crédits, attendez que le sélecteur de tableau apparaisse. Un moment après, un compte à rebours s'enclenche. Il faut alors appuyer sur fire pour reprendre le jeu avec deux nouveaux crédits.
Quelques questions pour **Captain Blood** : que dire au tubular brain pour avoir d'autres coordonnées ? Quel est le code de la planète Sinox ?
Pour **Rick Dangerous**, j'ai fini le jeu... Et que l'on ne me dise pas que c'est impossible sans vies infinies ! En réponse au Spectre (Tilt n° 80), il faut que tu tues les deux gardes le plus vite possible.
Comment prendre la conque dans la **Quête de l'oiseau du temps ?** Dernière question pour Slider, où se trouve le secteur 66 26 04 79 01 de **Flying Shark** ? J'ai mal aux yeux à force de chercher. Tchao et merci à tous.

SIERRA CHALLENGE

... revient sur les ondes ! Avec cette fois la solution au délicat problème que pose la croisière du célèbre Larry dans **Leisure Suit Larry II**.
Reprenons tout depuis le début : prenez l'argent du garage et achetez un billet de loterie dans le petit magasin. Rendez vous aux studios de la télévision d'Hollywood. Questionnez la fille à propos de la loterie. Elle vous dit ensuite les numéros gagnants et demandera les vôtres. Profitant de l'occasion, vous allez bien sûr répéter les bons (de numéros). La jeune demoiselle vous ouvre la porte du fond par laquelle vous accédez à une salle d'attente. Asseyez-vous et... attendez. La séquence qui suit est automatique ; vous ne pouvez rien faire de faux (à vous de découvrir !) En sortant, vous avez en poche un billet d'un million et un ticket pour une superbe croisière sur le Pacifique. Mais que faire avec un billet d'un million ? Allez au Molto Lira et achetez un maillot de bain. Rendez-vous à la droguerie et achetez de la crème solaire (sunscreen ou lotion). L'ordinateur vous dira sûrement que vous n'êtes pas assez près, mais ne désespérez pas ; cherchez partout. Achetez le Grotesque Gulp. Allez dans le magasin de musique, qui, en principe devrait déjà être ouvert. Parlez à la fille et vous assisterez à une deuxième séquence « auto ». Allez chez le coiffeur.
Maintenant tout est prêt pour le départ, embarquez sur le bateau après avoir récupéré le passeport dans la poubelle de votre ex-domicile. Sur le bateau, sauvez la partie et visitez-le en entier. Pourquoi ? Parce qu'il ne faut pas perdre de temps à chercher les endroits différents. Chargez la partie et allez dans la cabine de la mama sans rien faire et ressortez vite. Allez chez le coiffeur qui va vous fabriquer une perruque très importante pour la suite. Allez dans votre cabine et changez-vous. Auparavant, regardez si la mama est encore là, si ce n'est plus le cas, allez vers le tiroir et videz-en le contenu sans vous tourner face au mur. Si elle y est, il faudra faire ça après. Allez à la piscine. Sautez dedans et tapez vite swim pour ne pas couler puis dive pour plonger. Prenez la moitié de bikini et ressortez de l'eau. Remettez votre Leisure Suit et allez voir le capitaine. Abaissez le levier qui se trouve sur la droite qui actionne... les canots de sauvetage. Allez-y et sautez dedans.
Pendant que vous voyez le lifeboat s'éloigner du paquebot, mettez la perruque et enduisez votre corps de crème solaire. Tout ira tout seul grâce au Grotesque Gulp et à la nourriture dans le sewing kit de mama. Quant à la suite, c'est un autre problème.
Une question, quand même. Sur l'île, j'ai mis le bikini et j'ai la coiffure de femme mais les agents du KGB m'arrêtent en me disant que seulement en Union Soviétique les femmes ont des seins aussi plats. Que faire ?
Maintenant encore des trucs pour **Hero's Quest I** ! Au début, à la création du caractère, mettez un minimum d'expérience au throwing et au climbing. L'expérience vient très rapidement avec la pratique. Par exemple, pour récupérer la bague dans l'arbre, il faut beaucoup insister jusqu'à ce que cela réussisse. Un autre moyen : fetch spell.
Pour savoir le vrai mot de passe des voleurs, allez la nuit dans la petite allée du village et quand surgissent les voleurs tapez make the thief sign. Le mot de passe (ach du lieber) est à dire à Crusher, dans la taverne.
Il vous conduira vers le repaire dans lequel vous pourrez acheter des lock pick et un tool kit. Vous pourrez aussi jouer à un jeu avec le chef consistant à lancer des couteaux, ce qui est bon pour l'expérience. Grâce au tool kit et au lock pick, vous pourrez cambrioler des maisons, par exemple celle de la vieille dame ou celle du sheriff (la rose).
On peut voler de l'argent et d'autres objets, en revanche, je ne sais pas ce qu'il faut en faire.
Encore un dernier truc. N'achetez aucune potion chez Zara, c'est de l'arnaque ! On peut toutes les trouver chez la guérisseuse et pour beaucoup moins cher.
Maintenant, mes questions ! Que faut-il faire dans le repaire des brigands, à ne pas confondre avec celui des voleurs !
Comment accéder à la porte du fond sans se faire écraser par la stupide bête qu'est l'Antwerp ? Comment le tuer ? Quelqu'un aurait-il réussi de battre le Wizard au mage's maze et surtout comment ? Comment entrer dans le château ? Comment dérober le yoyo d'Ottot ? Que de questions, mais merci d'avance !

FLORIANA JONES

Dans **Manhunter II**, que faire, le premier jour, après avoir visité tous les endroits accessibles et avoir découvert le nom de l'un des poursuivis ? Faut-il chercher une seconde identité, et si oui, laquelle ? Help me, please, sinon mon soft passera par la fenêtre ! Merci à tous les aventuriers.

PEPIN

Ici, Pépin, un joueur désespéré dans **Bloody Money** sur PC... Comment obtenir des dollars infinis, car le jeu

est vraiment très difficile sans. Merci à ceux qui m'aideront.

SYLVAIN

Quelques pokes pour les lecteurs de Tilt *possesseurs de* C 64, 128 *ou* 128D.
Star Force : Poke 2129, 1 à 255 (vies infinies)
Bruce Lee : Poke 5686, 128
Commando : Poke 4148, 173 et Poke 15448,0
Falcon Patrol 1 : Poke 16764, 36 et Poke 16705,2 et SYS 6640
Survivor : Poke 19563, 255
Franck's Bruno Boxing :
Nom > qwa
Codes > ovlionkl 14 lppid nimg oooiibi16
Bubble Bobble : Pour avancer d'un stage, pressez F5
Tetris : Reset, Poke 49590,76 : poke 49591, 49 : poke 49592,234
Pour moi maintenant, je cherche des solutions ou codes pour les jeux suivants.
Sur C 64, **Police Academy**, *(le code),* ***Dragon, Ninja.***
Sur Amiga, ***Bloody Money, The Intouchables, Tetris*** *et* ***Tie Break***. *Merci d'avance à tous.*

MISTER PC

Dans **Colorado** *où se trouve le collier de bavoure ? Je parviens à tuer lone wolf avec la balle en argent, mais cela ne m'empêche pas de mourir ensuite sur l'estrade. Que faire ? Dans* **Dragons of Flame**, *je me suis également perdu dans le labyrinthe, après avoir trouvé Wyrmaslayer. Qui me dira où se trouve la sortie de cet enfer ?*
Je suis enfin à la recherche de vies infinies pour ***Colorado, Dragons of Flame, Double Dragon II*** *et* ***Arkanoid***. *Merci à tous les fans de micro qui pourront m'aider.*

PG

Dans le jeu ***B.A.T.***, *où et comment trouver Lydia et Sloanne ? Comment accéder à la ville souterraine ? Où et comment utiliser le moby track ? ? Mon sort est désormais entre vos mains ! Merci.*

BESIJI
LE DRAKKHENIEN FOU

Débutant dans ***Drakkhen***, *j'ai plusieurs questions à vous poser... Dans le premier château, comment trouver la source de jouvence ? Je cherche aussi la princesse dans le château de l'eau. Quand au château des glaces ou le temple Inca, je n'arrive même pas à y entrer ! Qui pourrait me dire où se trouvent exactement tous les châteaux des princes représentés par les huit larmes, et le moment propice pour faire ressusciter les personnages ? Il me reste aussi à vaincre le pont-levis de l'un des châteaux. Dernière question enfin, qu'est-ce qu'un téléporteur et comment utiliser ce « bidule » ? Je compte vraiment sur vous tous ! Merci d'avance.*

ANONYME JJS

Voici quelques codes pour ***Jumping Jack Son...***
Game A : KAYLEIGH N 5, ALCHEMY N 9, OCTOBERON N 13
Game B : TANGRAM N 5, INCUBUS N 9, SIRIUS N 13
Dans **P47** *sur* Atari ST, *tapez* ZEBEDEE *dans les* High Scores. *Pendant la partie, appuyez ensuite sur F1 pour sauter un tableau, sur F2 pour avoir des vies supplémentaires.*
Dans **X-Out**, *prenez le vaisseau le plus cher. Il faut ensuite se procurer la protection immobile et de couleur blanche. A ce moment, au lieu de cliquer sur le vaisseau, cliquez sur votre somme d'argent. Résultat, 500 000 francs en caisse !*
Dans **E-Motion**, *tapez* OONUNIT *pendant la page de présentation. Ensuite, voici les fonctions de quelques touches :*
F1 : passe un tableau
F2 : retour arrière d'un tableau
F3 : passe 10 tableaux
F4 : retour de 10 tableaux
F5 : perte d'une vie
Quant à moi, je voudrais juste savoir ce qu'il faut faire dans le premier tableau de **Weird Dreams**. *Merci à vous et longue vie !*

CRISTOPHER

Dans **Chaos Strike Back** *(avec mes personnages issus de* Dongeon Master*), je suis dans le monde* NETA. *J'arrive dans la salle des araignées (à gauche de la porte, dans le fond, il y a un passage secret), ensuite dans une salle qui mène vers une grande pièce emplie de trappes d'où surgissent des munchers. Là se trouve un escalier. Je l'emprunte, bien sûr, pour déboucher finalement dans une salle qui contient des portes ouvertes et des dalles derrière celles-ci. Il y a aussi une porte en bois fermée, et un cul-de-sac avec une trappe au sol et un bouton de passage secret sur le mur... Un aventurier pourrait-il m'aider à franchir cette étape, et notamment à fermer les trappes ? A quoi servent les portes et les dalles ? A quoi sert le bouton secret, quelle issue ouvre-t-il ?*
Dans un tout autre domaine, je cherche également des vies infinies pour **Alien Syndrome**. *Merci d'avance à tous mes sauveurs !*

ALAN THE SIERRA EXTERMINATOR

Voici un message d'aide pour le Sierra Challenger, *que je remercie tout d'abord pour ses indices précieux. Pour avoir le* Gem, *il faut donner cinquante pommes au géant des glaces, pendant la nuit seulement. Pour l'ermite, une fois assis devant lui, tapez* ask about magic, spell, scroll, yes *puis* get scroll. *Je crois, mais sans être sûr, que le* dispell potion *s'utilise sur l'ours pour le retransformer...*
Dans **Larry I**, *la bague est dans l'évier des toilettes, au bar. A un moment, tu seras attaché à ton lit, dans la chambre d'hôtel. Il faudra te libérer avec un couteau et ramasser la corde. A l'homme au manteau, il ne faut rien lui faire. Offre au moins quelques gâteries à la femme de la discothèque, la rose avant de danser, la bague après ! D'autres éléments de solutions se trouvent dans* Tilt *n° 64 page 114.*
Pour Irma la Douce, *de nouvelles indications sur les objets à emporter dans le canot. Tu dois avoir avec toi (et ce n'est pas facile) :* wig *(coiffeur du bateau),* sunscreen *(magasin),* sewing kit *(chambre de mama),* fruits *(dans sa cabine),* dip *(restaurant, à jeter dès que le canot a touché l'eau,* soda *(magasin de la ville),* passeport *(dans la poubelle) et* bikini top *(au fond de la piscine).*
Voilà pour cette fois, il me reste à vous demander comment passer, dans **Conquest of Camelot**, *les glaces qui mènent au château, et comment atteindre le monastère (je suis repoussé par les jets d'eau) ?*
Dans ***Hero's Quest***, *j'attaque l'ogre à coups de* flame dart, *mais mon quotient de magie baisse à trop grande vitesse ? Dans cette même partie, où se trouve Yorrick, après la barrière de l'embuscade. Salut à tous, tiltmen !*

STARFLASH

Je me permets de rectifier le cheat mode communiqué par La petite souris du ST, *dans* **Batman The Movie**. *Il faut en effet taper* MAJJJ *(en azerty) pendant la page de présentation. On obtient ainsi des vies infinies et un changement de niveau de jeu avec la touche F10.*
Quant à moi, comme je ne parle pas very well english, *une aide me serait précieuse pour* **Space Quest III**. *Merci d'avance et longue vie à* Tilt.

SIERRA CHALLENGER

Pour tous ceux qui approchent la fin du grand ***Hero's Quest I***, *voici détaillés les derniers assauts que devra mener votre personnage contre les brigands ! A vos manettes... Après avoir lutté contre trois de ces hommes, vous vous retrouvez face à un Minotaure. Inutile de l'attaquer, utilisez simplement le* calm spell. *Ouvrez ensuite la porte en employant votre magie, ou simplement grâce au* lock pick. *Une fois dans la pièce, cherchez le bon chemin pour ne pas tomber et sautez par-dessus la corde tendue. Dans la deuxième pièce, refermez la porte derrière vous et bloquez l'autre avec la chaise. Renversez aussi le chandelier. Quand arrivent les trois hommes, il faut sauter au bon moment sur la table. Le reste de la séquence est heureusement automatique ! Vous allez maintenant ouvrir la porte du fond. Faites disparaître Warlock (débrouillez-vous pour cela !) et passez par la porte de gauche, puis celle de droite. Tirez ensuite sur la chaîne et empruntez la porte qui vient de s'ouvrir. Même manœuvre avec la porte qui est peinte au fond de la salle. Vous voila enfin face au brigand* Leader *: un coup de* dispel potion, *ce brigand retrouve sa vraie personnalité, celle d'Elsa Von Spielburg, qui vous remerciera longuement.*
Mais on cause, on cause, et voila que les brigands tentent d'enfoncer la porte... Elsa et son compagnon se télétransporteront plus loin, mais vous ? Pas de panique, sauvez-vous vers la droite (par le chemin utilisé par Yorrick),. vous voilà dans la cour du château, prêt à recevoir le titre de Heros de Spielburg *! Le générique de fin est une introduction à* Hero's Quest II, Trial by Fire...
Un dernier regret, je n'ai pas réussi à défaire le sort qui maintient le pauvre baronet sous sa forme d'ours. Ce dernier reste à l'intérieur de ma disquette à jamais, dans sa grotte, enfermé !
Une dernière remarque, préparez une disquette formatée avant la fin de la partie, afin de sauvegarder votre personnage pour le prochain épisode. A bientôt !

SOLTAR

Voilà enfin la solution idéale pour se débarrasser de la petite fille au ballon de **Weird Dreams**. *Tout est affaire de patience et d'adresse. Jouez avec la sinistre créature. Lorsque le ballon roule, il faut se baisser pour le ramasser, puis le relancer ensuite (en lâchant la manette). Au bout d'un moment, la fille lance le ballon moins fort. Approchez-vous d'elle rapidement et recommencez le lancer. Votre ennemi se fera alors cruellement dévorer !*

Dans **Myth**, comment se débarrasse-t-on de la méduse lorsque l'on a le bouclier ? Merci.

ANONYME KQ

Dans **Police Quest**, que faut-il faire après avoir mis Hoffman en prison ? Je sais que je dois voir Dooley, mais le programme refuse de me laisser entrer dans le quartier général de la police ! Il me répond sans cesse : the PR 24 must remain in vehicule...
Dans **King Quest II**, je suis coincé dans le château de Dracula. Où trouver une torche pour éclairer ces maudits escaliers et comment ouvrir les coffres qui sont dans les chambres ? Merci à tous.

PATRICE

Quelques éléments de réponse pour la rentrée... Pour Casandra (Tilt n° 80) qui lutte dans **Y's**. Quand tu te retrouves en prison avec Luther, il te faut vérifier ce que tu portes. En fait, on t'a tout volé ! Frappe à la porte et sache qu'il existe une issue cachée au tout premier niveau de la tour.
Dans **Fantasy Star**, pour trouver la torch, il faut aller sur Dezoris, dans la grotte située au nord. Après avoir traversé cette grotte, tu auras la possibilité d'échanger amber eye contre la torch. Le gas chield se trouve quant à lui sur Palma, en plein océan. Tu auras donc besoin de l'overcraft (que tu peux trouver au même endroit que Hapsby le Robot). Sur l'océan, tu trouveras une île, puis, sur celle-ci, une ville où l'on vend le gas chield.
Dans **Wonderboy III**, voici la meilleure technique pour vaincre le dernier Dragon (félicitations à tous ceux qui sont arrivés jusque là !). Bien que transformé en oiseau, votre personnage doit rester sur le sol. A chaque assaut de la sinistre créature, sautez et frappez la bête. Recommencez une dizaine de fois cette manœuvre. (NB : toutes les armes spéciales sont inefficaces contre ce dragon !).
Pour finir, voici quelques astuces exclusives, made in myself, pour Wonderboy III. Dès que vous aurez l'épée pour détruire les blocs, revenez au pays des pyramides. Dans la salle du sphinx, les murs sont destructibles. Frappez, puis sautez, vous voici dans une gigantesque salle emplie de trésors. Attention toutefois, vous ne pourrez ouvrir qu'un seul coffre à la fois. Quant aux sorties, elles sont cachées tout le long du mur. Cette petite visite est très efficace avant d'aller combattre le Dragon Vampire.
Quand vous serez transformé en lion, dans les grottes bleues et avant le château où se trouve un espace inaccessible au-dessus de vous, sachez qu'une porte se cache vers la droite (joystick haut). Une fois à l'intérieur, allez à gauche (encore une porte dissimulée) : un trésor vous attend, avec une potion !
Enfin, vers la fin, lorsque vous aurez pris l'Epée légendaire, retournez dans la salle du coffre où vous attend cette fois une montagne d'argent. Grâce à elle, le héros peut acheter sans problème le Bouclier légendaire, caché dans une boutique, à la sortie du château détruit (joystick en haut lorsque vous êtes dans le boyau de sortie). Voilà, je souhaite bonne chance à tous ! A plus.

ULTIMA MEN

Pour Yvon (Tilt n° 79), j'espère que vous jouez avec une copie de la disquette n° 2 d'**Ultima** ! En effet, quand le message offset map s'affiche, cela veut dire que le fichier BRIT.DAT est endommagé. La solution, éliminez ce fichier de votre copie de sauvegarde, et recopiez l'original à la place.
Pour Dark Warrior (Tilt n° 80), dans **Bard's Tale**, tu ne pourras sauvegarder tes parties qu'à l'intérieur de la Guilde des Aventuriers.
A moi maintenant ! Je cherche des vies infinies pour la partie contre le Joker dans **Batman**, ainsi qu'un cheat mode pour **Barbarian 2** sur ST. Merci d'avance.

TILTUS

Toutes mes excuses à Vincent Frécaut pour les ajouts à mes solutions et l'oubli de ces deux informations qu'il nous communique à nouveau : dans **Zelda I**, le 6 est en D1 (la flûte), le 8 en B9 (la bombe).

GRAFX MAN NARSIL

En réponse à Philippe ou Robert (Tilt n° 80), voici la solution (plutôt délicate) de ton problème. J'ai moi aussi buté pendant très longtemps sur cet obstacle. Près du ventilateur géant se trouve une grille fermée, par laquelle il faut pourtant passer... Pour cela, tu dois d'abord te coller au mur et avancer droit devant toi. Lorsque tu passes devant le ventilateur, tu seras projeté par le souffle de l'hélice. C'est à ce moment précis qu'il te faut agir : face à l'axe de l'hélice (en fait à gauche de l'axe, devant les pales), il faut braquer le joystick vers la droite, pour résister au courant d'air. Très rapidement alors, lance des shuriken dans les pales pour que le ventilateur s'arrête immédiatement. En cas d'échec, revoie ta position. Une fois le ventilateur hors service, tu peux aller en face de la grille et l'ouvrir. Mais ne va pas trop vite, car tu es à présent sur un parapet entouré de buildings, perché au-dessus du vide... Bonne chance !
Avec l'énergie du désespoir, j'appelle à l'aide au quatrième niveau de **Tales of Monsters Path !** Une fois que l'on est en possession des trois capsules (arbre, roche et feu) que faut-il faire, comment rejoindre l'ogresse bleue ?

BENJAMIN

... recherche d'urgence les coordonnées exactes de l'entrée du complexe souterrain d'**Infestation**. Merci.

JACK

Malgré la solution complète de Jacques Harbonn, je ne parviens pas à vaincre les deux golems du Septième niveau de **Dungeon Master**.



Les causes du piratage

Je t'écris aujourd'hui pour te poser de nouveau le problème du piratage. Tout d'abord, mettons les choses au point. Le piratage est un délit puisqu'il est puni par une loi. Néanmoins, la loi anti-piratage informatique est aussi inapplicable dans les faits que la loi anti-piratage audio (cassettes musicales). En effet, seuls les pirates « industriels » sont pourchassés. Car sinon, c'est 95 % des possesseurs d'ordinateurs qu'il faudrait arrêter. Qui ose affirmer n'avoir jamais possédé une cassette pirate ? A mon avis, la meilleure façon de lutter contre le piratage est de réfléchir aux raisons de son existence. Le premier problème du marché informatique, c'est le prix de logiciels, et je voudra par cette lettre dénoncer un procédé scandaleux utilisé par tous les éditeurs concernant la fixation du prix des programmes. En effet, n'est-il pas bizarre de constater qu'il n'existe que quatre sortes de prix (199, 250, 299 et 350 F). Les éditeurs ne tiennent-ils pas compte des prix de revient ? Ou, par un fabuleux hasard, trouveraient-ils toujours le même résultat ? De plus, les éditeurs se plaignent de ne rien gagner sur le peu de titres qu'ils vendent. Mais pourquoi les gros éditeurs (Titus, Ocean, US Gold) n'assurent-ils pas eux-mêmes la vente de leurs titres, notamment par VPC (...) Cela permettrait de supprimer les intermédiaires qui gonflent artificiellement le prix des logiciels.

Le deuxième raison qui a jeté dans les bras des pirates nombre d'utilisateurs honnêtes, c'est la presse. En effet, depuis longtemps, les possesseurs de micros protestent contre le peu d'objectivité de certaines critiques de logiciels (mais *Tilt* est le seul journal à admettre et à publier ces critiques). Est-il facile de critiquer une société qui remplit votre magazine de superbes et coûteuses pages de publicité ? Enfin, je tiens aussi à te dire que la sélection Hit n'est d'aucune utilité. En effet, *Tilt* sélectionne 5 à 6 jeux par mois. Qui a les moyens de les acheter ? Cela représente 1 300 F par mois ! (...) Avant de conclure, je voudrais soulever un dernier problème. Dites aux éditeurs d'arrêter de faire de la pub six mois avant la sortie d'un jeu, sans même savoir si celui-ci est une réussite. Car cela favorise les pirates qui, eux, n'ont ni notices, ni boîtes, ni emballages à fabriquer, et qui, par leur organisation, sont plus rapides à répondre à l'engouement du public suscité par une alléchante campagne de pub commencée quatre mois trop tôt.

Fred

■ *La fixation du prix des logiciels est un processus à dominante pifométrique prenant en compte les coûts de revient, le nombre d'exemplaires que l'éditeur espère écouler, les cours de marché et l'âge du capitaine (qui a encore augmenté cette année). Cette équation contient trop d'inconnues pour que l'éditeur puisse déterminer avec précision un prix qui lui garantisse la même marge pour chaque produit ! Il n'y a donc rien de choquant à ce que les prix soient fixés un peu arbitrairement. Vos observations concernant le rôle de la presse nous amènent à faire les remarques suivantes : premièrement, nous n'hésitons jamais à dire ce que nous pensons des softs (exemple : le dossier Flops du nº 66), même si cela doit faire grincer quelques dents ; deuxièmement, nous sommes bien conscients du fait que peu de lecteurs sont, chaque mois, en mesure d'acheter tous les logiciels de la rubrique Hit ! (on se demande d'ailleurs à quoi cela pourrait-il bien leur servir). Néanmoins, l'éventail des programmes testés de manière approfondie dans cette rubrique permet à chacun de faire un choix correspondant à ses goûts et à ses moyens. Quant au problèmes des publicités annonçant prématurément la sortie de jeux, il relève de la seule responsabilité des éditeurs.*

Tireur franc

Effectuant mon service militaire et actuellement tireur sur AMX 10RC, je cherche un simulateur le plus proche possible dans lequel je sers. Notez que je possède un compatible à l'*IBM-PC* supportant les modes CGA, EGA, VGA.

Petrus

■ *Chez Petrus, pardonne-moi de te reprocher de construire des châteaux en Espagne. Mais, tu m'accorderas de compatir à ta présente situation. Devenu maître dans l'art de dégommer les ennemis, de préférence des rouges, spécialiste en visée et chargement d'arme — réelle – tu vis au son du canon et respire l'odeur de la poudre. Toutefois, cela ne suffit à te combler complétement. Tu ne connais pas ton bonheur ! Te retrouver devant un écran faisant semblant de tirer sur de pseudos cibles est ridicule alors que tu as l'occasion de faire de véritables petites guéguerres. Alors laisse tomber l'idée de disposer sur ton écran d'un simulateur d'AMX : tu vas t'ennuyer ! D'autant plus que ce type de programmes met généralement en scène des tanks construits et utilisés par les impérialistes d'outre-Atlantique ! Alors, continue à t'amuser en réel... Après tout, pourquoi ne pas t'engager ?* **Acidric Briztou**

P.S. : tout cela est à prendre au second degré...

L'annonce faite au marri

Je voudrais signaler un problème. En effet, je cherche à passer une annonce dans *Tilt* et que vois-je ? Le bulletin pour passer une annonce est au dos des « softs testés dans ce numéro ». Or, je cite : *« seules les annonces rédigées sur le bon à découper original du dernier numéro paru... seront publiées »*. Alors, si un jour, je cherche un jeu dans la rubrique Rolling Soft, je suis obligé de me retaper toute la rubrique. Le truc sympa, quoi ! Je sais que ça te permet, ô *Tilt*, de te faire plus d'argent, je l'achète tous les mois et ne te suis point infidèle. Si tu ne veux vraiment pas de photocopie, change au moins le bulletin de page.

Un tilté invétéré

■ *Ta remarque, cher invétéré, est frappée au coin du bon sens. Ta fidélité est bien mal récompensée et tu te sens lésé. A juste titre. Bien que tu me fasses un mauvais procès en m'accusant injustement de faire de l'argent (alors que les annonces sont gratuites !), j'ai insisté auprès de nos charmantes maquettistes pour qu'à partir de désormais, le bulletin soit inséré à un endroit qui ne contraigne plus à couper dans les articles intéressants. Alors, heureux ?*

Essai de charte pour les programmeurs

Les programmeurs de jeux réalisent des prouesses techniques pour les graphismes, effets sonores, musiques, animations, etc. Mais il est navrant de voir ces chefs-d'œuvre dénués du moindre intérêt car la jouabilité est minable ! Voici quelques conseils à messieurs les programmeurs.

Simulation de vol : je ne veux plus abattre un avion ennemi avec une seule balle, mais, au fur et à mesure des impacts, je veux le voir fumer, prendre feu, perdre des morceaux et de l'altitude, comme *chase HQ* dans un autre domaine.

Jeux d'action (Salut A.H.L.) je ne veux plus voir mon vaisseau passer à travers un projectile, ni être touché alors que le projectile passe à côté ! Pas plus que je ne veux d'ennemis qui tirent un projectile après avoir explosé !

Tertio, je ne veux plus qu'ils me tirent dessus avant même d'apparaître à l'écran. Quarto, je ne veux plus qu'ils apparaissent à l'endroit où se trouve mon vaisseau sans prévenir ! (dans *Ghosts'n Goblins*, on peut éviter les morts-vivants car on voit bouger la terre avant.)

Pas de présentation répétée à chaque début de partie que l'on ne puisse interrompre.

Exemple : *Green Beret* et la présentation du début (horrible !). Une touche Abandon de jeu et une touche Pause devraient se trouver dans tous les jeux.
Des mouvements réversibles partout, même dans les sauts. Exemple : *Terrys's Big Adventure.* Une fois en l'air, on peut se retourner : irréaliste, mais très ergonomique.
L'inertie ne doit pas être abusive.
Jeux d'aventure. Je veux des actions logiques, plus de style : « poser le bocal de confiture à côté du grille-pain pour ouvrir la porte. »
Tous les jeux. Pas de contrastes sonores abusifs qui réveillent les voisins alors que d'autres sons sont inaudibles.
Des options continues seulement pour certains jeux. Idéales dans *Boulderdash* ou *Rick Dangerous*, mais massacrantes dans *Denaris*.
Des accès au lecteur (disquette ou cassette) doivent être utiles ! Tous ces points mettent en avant que l'intérêt d'un jeu réside plus dans sa jouabilité que dans sa réalisation : un jeu n'est pas une démo. On ne le regarde pas, mais on y joue !

Wougle

Liberté surveillée

L'abomination qu'est la lettre de Simon Gaudent publiée dans le numéro 80 de notre bien-aimé mensuel mérite un droit de réponse de la part des lecteurs du magazine. Je ne suis pas possesseur d'un *Atari STF*, et encore moins d'un *STE*. Mais je suis tombé dans la micro avant même que ne pousse mon premier cheveu : je suis un vétéran ! Quels propos pourrait-on trouver dans ma bouche au sujet des qualités graphiques de l'*Amiga*, moi qui suis possesseur d'un *PC Engine* (oui, car Engine est un mot masculin). Evidemment, je ne dis pas, moi, que le 500 est une M.... informatisée. Oui, le *ST* est l'« *Amstrad* des 16 bits ». Et alors ? Je suis allé récemment chez un ami, possesseur d'un *STF*. J'ai joué à *Strider, Stuntcar, C. Blood, Super Hang On, Xenon*, etc. Et je ne me suis pas senti épaté. Mais lorsqu'il m'a chargé un jeu de foot aux couleurs baveuses, à l'écran sautillant et aux sprites minuscules... BON DIEU ! La jouabilité, c'est dingue ! Je suis amoureux de *Kick Off*, malgré tous ses défauts ! Moins beau que les autres, moins impressionnant aussi, mais tellement jouable. Franchement, *Sentinel* est-il meilleur sur *Amiga* que sur *C 64* ? Et *Kick Off, Great Courts* sur *Amstrad, Armalyte* sur *C 64, Pool of Radiance* sur *Apple II*... Franchement, un jeu est-il moins passionnant sur *520 ST* s'il est moins beau que sur *Amiga* ? Le problème n'est pas là, il est dans la jouabilité. Je suis fatigué de voir autour de moi des masses de jeunes bornés pour qui beau = bon. Et je suis las aussi de cette guerre à coups de « Mon micro, il est mieux que le tien ! » Moi, je ne veux rien, sinon la jouabilité parfaite. Si j'éprouve encore du plaisir à jouer à *Elektraglide* et *Mercenary* sur un bon vieil *Atari XE*, ce n'est pas par hasard.

Vincent Crochet

■ *La lettre de Simon Gaudent a provoqué un raz-de-marée de réactions véhémentes. Inutile de rallumer la guerre* Atari/Amiga *en publiant les réponses de certains d'entre vous qui, offusqués à juste titre, répondent à l'injure par l'insulte. L'attitude adoptée par Vincent Crochet, dans sa modération, nous paraît beaucoup plus constructive.*
P.S. Le mot « Engine », un vocable anglais, n'est ni masculin, ni féminin. Il est neutre.

Le coût des couleurs

Voilà deux ans que je suis l'évolution de la micro-informatique ludique avec votre journal et je voudrais tout d'abord remercier les rédacteurs de *Tilt* de m'avoir

Noir bilan

Vous lisant depuis le numéro 1 avec quelques bas (arrêts) et aussi quelques hauts (reprises), je me permets de vous écrire pour la première fois afin de vous faire part de mes réflexions contemplatives.
Ancien possesseur d'une console *Vectrex* (qui marche toujours, merci), je fus jadis écœuré des spéculations faites autour cette machine prometteuse, victime comme tant d'autres d'un sinistre et scandaleux écroulement. Après quelques années sabbatiques attribuées à mon joystick et à mes yeux, je fis l'acquisition d'un *1040 ST* d'occasion sur lequel je travaille soit en traitement de texte (je suis rédacteur à *l'Ecran fantastique*, mensuel de cinéma), soit en D.A.O. avec *Spectrum 512* et *Dali* pour le plaisir. Tout va bien pour le moment, et la querelle *Amiga/Atari* me fait beaucoup rire. Je vous signale en passant, et pour la forme, de l'oubli (volontaire ou non) de ce micro *ST* ou *STE* dans votre sondage, ce qui oblige à le faire figurer dans la rubrique « autres »...
Avec un micro, on s'amuse aussi. Toutefois, je suis déçu par quelques jeux dont vous faites l'éloge dans vos colonnes. Ainsi, *Les Voyageurs du temps* se révèle fort amusant mais semble altéré par une mauvaise rédaction des textes. Relevé les fôtes d'ortografe fet-il party du parkour du combattant de ce povre laveure de caros ? Aïe ! Aïe ! Aïe ! En cette période où l'on se bat pour que soit respectée la langue française, les programmeurs devraient faire des efforts. *Dark Century*, quant à lui, bénéficie de belles critiques. O.K., le ray-tracing, c'est surprenant. Oui, le décor est dépouillé. Mais la surprise passée, Dieu que ce jeu est pénible ! Cela dit, le soir avant de se coucher, il s'avère être un excellent somnifère. Bon, passons à *Drakkhen*. Après avoir acquis ce jeu qui bloqua mon ordinateur et l'avoir échangé, j'ai pu apprécier son manque de jouabilité. Essayez de jeter des sorts alors que vous êtes attaqué de toutes parts. Il ne vous reste plus qu'à charger la sauvegarde, ou à vous faire greffer deux mains supplémentaires. A ce titre la jouabilité de *Dungeon Master* demeure exemplaire.
Autre déception, autre jeu de rôle, *Hillsfar*. Oui, les graphismes sont splendides, oui, le thème musical est agréable. Mais le jeu est répétitif, les labyrinthes sont presque les mêmes, et mener à bien un combat dans l'arène relève plus du coup de chance que d'une statégie de combat, que ce soit par commande du clavier ou par joystick. Parlons maintenant de *Stormlord*, un joli et bon jeu. Tout semble parfait à première vue, après avoir bénéficié d'une version qui bloquait (elle aussi) mon micro. Echange fait, le jeu fonctionne. Hélas ! la permutation musique/bruitages annoncée ne s'effectue pas et la maniabilité du personnage s'avère fort imprécise, souvent catastrophique.
Revenons quelques années en arrière avec *l'Arche du Captain Blood* et ses images fractales. Très beau jeu, très pesant aussi. Que ces atterrissages sont longs, longs, longs. Soudain l'image vibre, impossible d'aller plus loin, il faut recommencer. Vous allez penser que je suis difficile. Non, tout simplement exigeant, ce qui se justifie en évoquant les prix de vente des logiciels. Du simple au double (exemple de prix relevés pour *Stormlord* dans trois boutiques : 99 F, 199 F, 249 F, et pour *First Word* : 599 F, 650 F, 850 F) selon les revendeurs, vive la concurrence ! Certains cassent les prix, c'est tant mieux. D'autres les font grimper et « légalisent le piratage ». Que dire des ventes sous le comptoir de disquettes suspectes à la FNAC ? Revenons aux programmes. Créer un nouveau produit coûte cher, certes, mais les programmeurs et les concepteurs de jeux devraient peaufiner leurs créations et s'inspirer de la perfection de *Populous* ou de *Dungeon Master*. Voilà. C'est dit. Finissons par une anecdote. Il y a ceux qui vont chez Coconut et ceux qui cherchent encore. Je suis allé chez Coconut, avec une bonne liste de logiciels. Outre l'accueil outrecuidant (et assez violent) de vendeurs qui s'en battent l'œil, aucun programme n'était disponible. Maintenant, je fais partie de ceux qui cherchent ailleurs... et qui trouvent.

Daniel Scotto

phismes, de ces logiciels que vous avez si élégamment présentés tout au long de ces années.
Mais si je vous écris, c'est avant tout pour vous faire part d'une question angoissante qui me titille les neurones depuis un bout de temps : pourquoi diable les éditeurs développant sur *PC* ne prévoient-ils pas un mode *Amstrad PC 1512* dans leurs jeux ?
Pour autant que je sache, tous les *PC 1512* et *1640* sont munis d'une carte leur permettantd'afficher 16 couleurs en 640 × 200. Le parc des *Tandy 1000* (qui utilisent aussi 16 couleurs) est-il à ce point plus étendu que celui des *PC 1512* que les éditeurs utilisent le mode Tandy et point le mode Amstrad ? Ou alors cette « absence » réside dans le fait d'une ignorance totale des éditeurs de l'existence de cette carte graphique ?
Les seuls logiciels, à ma connaissance, utilisant le fameux mode sont *Deluxe Paint II* d'Electronic Arts (alors qu'aucun jeu distribué par ce génial éditeur n'utilise les 16 teintes des Amstrad) et *Le Manoir de Mortevielle*, de Lankhor. Supposons que je veuille absolument avoir 16 couleurs : il me faudra acheter une carte EGA ou VGA, avec un écran adapté. C'est là que ça coince. En effet, sur tous les *1512* et *1640*, l'alimentation est située sur le moniteur et la seule possibilité qui me reste est d'acheter l'écran *Amstrad VGA*. Celui-ci existe-t-il ? Mais, même s'il existait, mon mince budget ne me permettrait certainement pas de l'acquérir. Les possesseurs de ce *PC* compatible seraient-ils condamnés à contempler les graphismes « 4 couleurs immondes » de la carte CGA ?...
Pour terminer, une petite bidouille : certains jeux ne fonctionnent correctement qu'avec un clavier QWERTY et ne l'émulent pas (*F19* par exemple). Le clavier français a ceci d'avantageux qu'il s'enlève facilement ; une simple pression sur les touches [Alt], [CTRL], et [F1] vous permettra de goûter aux joies du clavier américain. Pour le retour à l'AZERTY, faire [Alt], [CTRL] et [F2]. **A.V.D.M.**

■ *Vous avez fort bien analysé votre problème et, c'est vrai (au moins pour le 1512), vous êtes condamné aux fatidiques 4 couleurs. Changer de carte ou de moniteur vous coûterait beaucoup trop cher. Le fait est que, contrairement au mode Tandy, le mode 16 couleurs Amstrad n'a jamais réussi à s'imposer comme standard, surtout aux Etats-Unis. Il est extrêmement peu probable que cela change alors que le mode VGA devient peu à peu la norme habituelle. Mieux vaut économiser pour acquérir un AT avec disque dur, carte et écran VGA : on en trouve maintenant à moins de dix mille francs. Et merci pour la bidouille.*

Tous des chiens !

Suite à un déménagement, j'ai perdu toutes les boîtes de mes logiciels et les notices avec. Inutile de vous dire que je ne pouvais plus utiliser certains de mes logiciels à cause des protections. J'ai alors téléphoné à toutes les sociétés. Et alors ? Je n'ai récupéré qu'un jeu ! Voici ma petite aventure : Chez Ubi Soft (*Great Courts*), ils n'ont rien voulu m'envoyer, car j'avais perdu ma preuve d'achat (normal après quelques mois).
Pour Lucasfilm et Cinemaware, je n'ai trouvé personne capable de représenter ces sociétés.
Par contre, chez Virgin, ils m'ont dit : « aucun problème, envoyez vos disquettes. »
Résultat : je n'ai qu'une envie, rejoindre un réseau pirate, car avec eux, il n'y a plus de problème de protection.

The old Man
(orthographe reconstituée)

■ *Voilà ce qui arrive quand on ne fait pas gaffe à ses affaires ! Mais nul besoin de rejoindre un réseau pirate. J'ai contacté Ubi Soft. C'est vrai, en principe, il faut fournir une preuve d'achat. Mais la disquette originale est en soi une preuve. Il vous suffit donc d'écrire à Ubi Soft en joignant la disquette en question et, par retour du courrier, vous recevrez la notice tant désirée. Un bonheur ne vient jamais seul : Lucasfilm et Cinemaware, distribués par Ubi Soft, sont soumis au même régime, à condition, bien sûr, que vos jeux ne proviennent pas d'une boutique qui les ait importés – illégalement – en parallèle.*

" Les graphistes du mois"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale. Le gagnant reçoit un stylo calculette. Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en indiquant les modalités de chargement.

Ordinateur utilisé ____________
Logiciel utilisé ____________
Référence de sauvegarde des dessins ____________

Nom ____________
Prénom ____________
Age ____________
Adresse ____________

Téléphone ____________
Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie.
Date:
Signature:

HIT-PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois.

1 ____________
2 ____________
3 ____________
4 ____________
Marque de votre ordinateur ____________

Facultatif

Nom ____________
Adresse ____________

Téléphone ____________

Découpez ce bon et renvoyez-le à
TILT Rédaction,
2 rue des Italiens 75009 PARIS

HIT-PARADE

LECTEURS	BOUTIQUES
POPULOUS Electronic Arts	VOYAGEURS DU TEMPS Delphine Software
GREAT COURTS UBI Soft	INDIANA JONES Lucasfilm
FALCON Spectrum Holobyte	GREAT COURTS UBI Soft
KICK OFF Titus	GHOSTBUSTERS 2 Activision
FORGOTTEN WORLDS U.S Gold	FALCON Spectrum Holobyte
DOUBLE DRAGON II Domark	HARD DRIVIN Domark
BARBARIAN II Palace	BEACH VOLLEY BALL Ocean
SKWEEK Loriciel	DOUBLE DRAGON II Virgin Games
DUNGEON MASTER FTL	SHADOW OF THE BEAST Psygnosis
SHADOW OF THE BEAST Psygnosis	KICK OFF Titus

Erratum

Dans le Tam Tam Soft de notre précédent numéro nous indiquions que l'éditeur d'outre-Rhin Rainbow Arts serait distribué en France par Loriciel. Cela s'est révélé inexact. C'est en effet la société SFMI -déjà distributeur d'US Gold, Ocean, Delphine et autres- qui est chargé d'assurer la diffusion des produits Rainbow Arts.

Quoi de neuf?

Application Systems annonce la venue de divers accessoires sur certains de ses produits. Pour Signum!, des polices de caractères destinées aux possesseurs d'imprimantes 9 aiguilles mais aussi Laser sont prévues pour très bientôt. De son côté, Script se voit doté de nouvelles possibilités: un trait de tabulation est désormais visible et une option de sauvegarde en ASCII est implantée. Soulignons aussi la venue de diverses nouveautés ainsi que quelques changements sur Stad, FlexDisk, etc. En ce qui concerne les nouveautés, Application Systems annonce un jeu nommé Esprit et un émulateur monochrome pour écran couleur porteur du doux nom de Colos. Dernière chose, le prix du Trackball est révisé à la baisse. Le modèle Application System est en effet proposé à environ 700 F.

NEC: des efforts

Malgré un prix encore élevé, le CD ROM apparaît de plus en plus comme le périphérique de l'avenir. C'est donc avec joie que les possesseurs de Supergrafx verront arriver une interface CD ROM pour leur console. L'objet, assez volumineux, permet de connecter le lecteur de la Coregrafx sur la nouvelle console NEC. Il est distribué par Sodipeng. Son prix est fixé à un peu moins de 400 F. D'autre part, la Coregrafx -console vedette de NEC- baisse de prix. Elle est désormais proposée à environ 1 300 F avec un jeu (aux alentours de 1 500 F sans jeu précédemment). Ce nouveau tarif la positionne désormais en milieu de gamme entre vieilles 8 bits et consoles plus puissantes mais aussi plus coûteuses (Megadrive, Supergrafx). Mais, ce n'est pas tout! Le tarif des cartouches est aussi révisé à la baisse. Les nouveautés disponibles en France dés leur sortie japonaise seront proposées à un prix raisonnable: entre 250 et 350 F. Nul doute que cette nouvelle politique de Sodipeng permette à la Coregrafx d'accroître sa part de marché.

Power Glove

Disponible aux Etats-Unis depuis 1989, le Power Glove est un périphérique destiné à la console Nintendo. Remplacant la manette de jeux classique, il permet dans un jeu de contrôler les mouvements à l'aide de la main grâce à des capteurs électroniques placés sur le gant et détectant les mouvements de la main. Il dispose, en outre, d'un mode Programme afin de paramétrer mouvements et actions non prévus à l'origine dans le jeu. Sachez donc que vous pourrez vous le procurer en France à partir de septembre pour un prix légèrement inférieur à 1000 F.

Communiquez loin...

Serveur de téléchargement pour PC, ST, Amiga et Unix, Mcom (36-16 MCOM) propose diverses fonctions peu courantes. Il dispose en effet d'un accès en T2 (36-14) offrant un service de messagerie internationale. Il est ainsi possible d'échanger informations, points de vue ou de discuter avec des correspondants du bout du monde. Mcom facilite la relation puisqu'il est possible de se connecter avec un simple Minitel (en 80 ou 40 colonnes) ou bien encore avec un ordinateur émulant VT 100 et autres.

Un nouveau Mac?

C'est nouveau, c'est Apple! Alors que la firme de Cuppertino retrouve une certaine santé financière, diverses promotions d'importance sont proposées autour du Macintosh. Ainsi, le Plus se trouve à moins de 6000 F TTC! Dans le même ordre d'idées signalons l'offre éducation portant sur un Mac SE 1/40 moyennant 9 990 F TTC! Cette offre est toutefois limitée dans le temps puisqu'elle n'est valable que jusqu'au 28 septembre 1990. Certains voient dans ces tarifs extrêmements étonnants l'annonce de la venue du nouveau bas de gamme Macintosh. Ce n'est pas impossible. D'autant plus que les rumeurs à propos de cette machine sont de plus en plus insistantes... En théorie elle serait disponible dans les prochains mois afin de contrer IBM et son nouveau PS/1.

Nouvelle adresse

Gros distributeur de jeux et jouets électroniques, la société Lansay change d'adresse. Ses nouvelles coordonnées sont:
Lansay
136/138, avenue Jean-Jaures
95100 Argenteuil

Récompenses...

C'est dans le cadre de Paris Cité -exposition organisée par la mairie de Paris et l'ADAC- qu'Atari a pour la première fois décerné les Trophées STE de la création. Dans la catégorie musique, c'est Pascal Di Betta qui l'emporte grâce à sa création sur 1040 STE et Qbase. En catégorie animation, Antoine Martin et Olivier Bodeur de la société Maotic remportent le trophée. "Les Aventures de Max la grenouille en milieu urbain" ont visiblement convaincu le jury...

Amiga et fichiers

The Disc Company annonce la venue d'InfoFile, une base de données pour Amiga, en dix langues. Nécessitant au minimum 512 Ko de RAM, InfoFile permet de gérer sons, graphismes et textes. Entièrement compatible avec les formats de données utilisés normalement dans l'univers Amiga, cette base de données semble disposer de bien des atouts pour devenir un challenger inquiétant pour Superbase. D'autant plus que son prix inférieur à 300 F la rend des plus accessibles.

3D: un salon

Peu connu du grand public, le très sérieux salon des professionnels de l'image de synthèse, j'ai nommé Parigraph, s'associe au très médiatique Forum des nouvelles images, autrement dit Imagina. L'objectif avoué est de créer des synergies afin d'aboutir, à terme, à la création d'un grand salon parisien de l'image de synthèse.
Les passionnés apprécieront cette information à sa juste valeur. Reste à savoir si l'existence de ce nouveau salon permettra à Paris de devenir la capitale des nouvelles images et si les habitués de la côte monégasque -où se tient Imagina- apprécieront la grisaille de l'Ile-de-France.

INDEX

Bancs d'essai

Dossier

Challenges

Hits

SOS Aventure

Hors séries

Solutions

LES SOFTS TESTÉS DANS CE NUMÉRO

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE *TILT*

A retourner à *Tilt* Service abonnement, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Attention, les premiers numéros, avant le numéro 67, sont épuisés.

Je désire recevoir les numéros suivants :

____

Nombre de numéros ☐

Somme totale ☐

Je vous adresse la somme de 25 F pour chaque numéro par :

chèque ø mandat ø à l'ordre de *Tilt*.

NOM : __________

Prénom : __________

Adresse : __________

Code postal : __________

Ville : __________

PETITES ANNONCES

VENTES

AMSTRAD

Vds Amstrad 6128 couleur + jeux (R-type, Barbarian 2) + Joystick + nbrx magazines, TBE. Prix : 2 990 F. Urgent. **Dejan IVANOVICI, 36 bis, avenue de Verdun, 93150 Blanc-Mesnil, Tél. : 48.69.54.74.**

Vds portable CPC 512 Amstrad + 2 originaux + qqs utilitaires + imprimante Citizen 1200. Prix : 3 500 F. Vds jeux sur Amiga (préférence 59). **Serge SLAMA, 33, rue des prés, 59440 Avesne, Tél. : 27.61.93.56.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + nbx jeux + 2 manettes + manuels, le tout en excellent état, pour seulement 2 399 F. Téléphonez-moi vite ! **Nicolas KERVARECI, Allée Rabel, 35131 Chartres de Bretagne (Rennes), Tél. : 99.41.34.57.**

Vds Amstrad CPC 464 couleur + 80 jeux + 2 Joysticks + souris + tapis souris + housses de protection, le tout cédé à 3 000 F à débattre. **Antony BAILLY, 9, rue du docteur Bonneau, 18000 Bourges, Tél. : 48.70.21.88, H.R.**

Vds jeux originaux CPC 6128 : Oper Wolf, Gemini Wing, Drag, Ninja, Skaterall, Shufflepuck, Café, R-Type et Knight Force à 60 F l'un, ou 400 F le tout. **Pierre-Emmanuel LE PARCO, 72, avenue de Wagram, 75017 PARIS, Tél. : 47.63.23.20.**

Vds CPC 464 couleur + imprimante DMP 2160 + lecteur de disk + nbrx revues + doubleur, le tout pour 3 000 F à débattre. **Sami ILEKTI, 6, place du 11e11, 92300 Levallois, Tél. : 47.31.48.57.**

Vds PC 1512 Amstrad 2 lecteurs de disk + écran couleur + 240 originaux dont 14 jeux (double dragon + utilitaires + livre programme) peu servi 8 900 F. **Michel BENEZRA, 4, place du Gal. Tessier de Marguerites, 75020 PARIS, Tél. : 43.48.47.10.**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + adapt. Péritel + imprim. + papier + ruban neuf, très nbrx liv. doc. revues + env. 110 log. C. jeux, utilit. + câble + Joyst. 4 900 F. **Fabrice MORATINOS, 6, rue des Ecoles, 17270 Montguyon, Tél. : 46.04.23.57.**

Vds Amstrad 6128 couleur + nbrx jeux + livres (Bible du programmeur) : 1 950 F. **Michel PERROT, 33-35, rue Ledru-Rollin, 94200 Ivry-sur-Seine, Tél. : 46.71.22.90.**

Vds CPC 6128, TBE, s. garantie + Joysticks + D-de Joy + CPM + Dicologys. 01 + multiplan + OCP + jeux orig. + utils. + grap 5 + kit de téléch + revues + manuel : 3 600 F. **Jonathan JUNE, 15, rue Louis ARAGON, 33140 Villenave d'Ornon, Tél. : 56.75.99.18.**

Vds CPC 464 + Mon couleur + câble + light phaser + 2 Joystick + cordon + jeux originaux. Valeur 2 800 F (Batman, Chase HQ, Tennis CVP... que des News) le tout TBE, 2 700 F. **Denis HENNEQUIN, 1, rue de Bavière, 54500 Vandoeuvre, Tél. : 83.56.29.75.**

Vds PC 2086 DD 12 HRCD + FD10 + Scanman + Digit Vocal + Log. jeux-pro : 1 500 F à débattre. Poss. détail matériel en TBE. Vente cause achat, alt 286 Amstrad. **Stéphane PACALET, 25, Chemin de la Barre, 38260 La Côte Saint André, Tél. : 74.20.29.39.**

Vds CPC 6128 + moniteur couleur + nbx jeux originaux (+ de 50) + 20 disq. vierges + revues : le tout, état neuf, 2 000 F. Digitaliseur Vidéo Ara : 500 F. **Damien CARRIERE, 24, rue Campo-Formio, 75013 PARIS, Tél. : 43.37.85.86.**

Vds Amstrad 464 couleur + livres + Synthé, Vocal Techni-Musique + jeux + revues, le tout, TBE : 2 000 F + CAO en disque 3" : 150 F. **Laurent GUILLEBEAU, 1, résidence des 4 Arpents, Fontenay-Le-Fleury, Tél. : 34.60.35.86.**

Vds CPC 6128 couleur + 150 jeux et utilitaires + 2 classeurs WEKA (Valeur : 700 F), le tout en TBE : 3 000 F + cadeau : digitaliseur vocal artisanal. **Lionel GOUTARD, 11, allée Louis Voguerre, 78260 Achères, Tél. : 39.11.35.74.**

Vds CPC 6128 couleur TBE + 2e lecteur FD1 et impr. DMP 2000, jamais servis + 80 jeux + revues + manuels + Joystick. Valeur : 8 700 F. Vendu : 5 000 F. **Alexandre MARTIN, 39, rue Guy-Moquet, 75017 PARIS, Tél. : 46.27.29.79.**

Vds CPC 6128 couleur + impr. DMP 2160 + 3 manuels + lecteur K7 + envir. 250 jeux + kit Télécharge + utilitaires + Hacker V70 + nbx jeux K7, le tout : 5 000 F. **Yann FALEVOZ, Collège Boulvard JF 38580 ALLEVARD, Tél. : 76.45.19.47.**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + centaine de jeux (originaux) + lect. cas. + filtre + cordons + housses + bte rang. + revues + Gunstick : 4 000 F. **Xavier SANSEN, 25, rue Pierre et Angèle LE HEN, Résidence Les Saules, 94450 Limeil-Brévannes, Tél. : 45.69.45.18.**

Vds PC 1512 DD couleur + Modem + imprimante 120D + quelques logiciels 7 000 F à débattre. **Eric DUPUIS, Tél. : 64.58.92.33.**

Vds Amstrad CPC 6128 + 15 Dks YRG, 4 originaux, synthé Vocal, scanner d'art, câble imprimante, clavier Qwerty. Affaire. Le tout, 1 500 F. **Stéphane GUERITHAULT, 5, rue des Bergères, Tour Janvier, 91940 Les Ulis, Tél. : 69.07.67.65.**

Vds Amstrad CPC jeux originaux : Bob Morane, Sc. Fiction, Masque Fer, & Flamme, etc. Prix à débattre + scanner d'art, 500 F. **Dan TOUBIANA, 5, allée de la Fontaine, Tél. : 60.46.96.62.**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + adapt. TV + radio-réveil + 1 manette + envir. 100 jeux originaux + 1 copieur + manuel + nbrx trucs pour l'ordinateur, 2 500 à 3 000 F. **Vincent GEFFRIN, 13, Chemin des Vignes, 32380 Garches, Tél. : 47.01.23.84.**

CPC 6128 mon. couleur + lecteur + cassettes et 2 jeux + 33 jeux + 5 disks vierges + manuels. Valeur 4 900 F. Cédé à 2 800 F. **David NIGRIS, La Campalauzié Terssac, 81150 Marsac, Tél. : 63.54.56.58.**

Vds Amstrad CPC 6128 Mono + Joystick + 100 jeux + Télécharge + manuel, le tout, TBE : 1 500 F. **Michael LELONG, 116, rue de Roquetoire, 62120, Aire-sur-La-Lys, Tél. : 21.39.03.47.**

Vds CPC 464 couleur + 2 Joystick + 30 jeux, 1 700 F. Prix à débattre. **Xiao Hua LI, 36, rue de la Chapelle, 75018 PARIS, Tél. : 42.05.92.89.**

Vds Amstrad 6128 couleur + manuel + manette + jeux (80) + Discology 3... + qq revues. TBE 3 500 F. **Pierre TEYSSIER, 26, Les Sources du Mt Andon I, 07100 Annonay, Tél. : 75.32.03.31.**

Vds 6128 couleur + 1 Joystick + 100 Log. + 1 rang. D7 + util. + doc. + câble tél., 2 000 F, (Val. 5 000 F). **Thibaut DABLEMONT, 10, quai Desbordes, 59500 Douai, Tél. : 27.88.28.78 ou 27.88.52.39.**

Vds Amstrad CPC 6128 moniteur couleur + Joystick + jeux + Discologie + manuel d'utilisation, le tout, TBE : Valeur 4 500 F, sacrifié à 3 300 F. **Frederik BRILOUET, 124, rue Anatole FRANCE, 92300 Levallois Perret, Tél. : 47.58.00.36.**

Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur + 100 jeux (Robocop, Crazy Cars 2, etc.) + 1 Joystick + manuel d'util. : le tout, 3 000 F. (à débattre). **Pascal VINSON, 8, chemin des Eglantiers Lissieu, 69380 Lozanne, Tél. : 78.47.31.98 après 19 H.**

Vds CPC 6128 + Joystick + nbrx jeux (Gunsh., Op. Wolf, Chase HQ...) + imprimante DMP 2000 + manuels + textomat, le tout, TBE à 4 000 F. **David MAZALTARIN, 39, rue Violet, 75015 PARIS, Tél. : 46.36.89.19.**

Ecoute bien ça : Je vds un Amstrad CPC 6128 couleur + envir. 450 originaux et en plus presque tous des hits + Joy : Tout ça pour 2 500 F. **Aymeric MARTIN, 103, av. André Morizet, 92100 Boulogne Billancourt (près Paris), Tél. : 48.25.82.51.**

Vds micro-ordinateur Amstrad 1512 double lecteur ; carte Western Digital ; mon. coul. imprimante DMP 4000 132 colonnes + logiciels. **Kamel BOUDINA, 3, rue d'Aubervilliers, 75018 PARIS, Tél. : 46.07.06.46.**

Garçon soigneux vd CPC 6128 couleur, TBE + 100 jeux et utilitaires : OCP, Rainbow Island, SkWeek, Disco + kit télécharg. + revues, 3 400 F. **Michael IVORRA, Ormesnil Frichemesnil 76690 Cleres, Tél. : 35.33.38.07.**

Vds Amstrad CPC 6128 + mon. couleur + 1 Joystick, le tout, 2 200 F au lieu de 3 900 F. **Jean-Louis KALIFA, 6, rue Goûnod, 75016 PARIS, Tél. : 47.73.69.73.**

Urgent ! Vds Amstrad CPC 6128 mon. couleur + Joystick + jeux (85) : Gunship ; Hercule II, boîtier de rangements + livre. Prix à débattre : 3 200 F. TBE. **Rémi ROMAGNY, 7, rue de Montloué Soize, 02340 Montcornet, Tél. : 23.98.52.42.**

Vds CPC 6128 couleur + nbrx jeux + 2 Joystick + revues + posters + boîte de rangement, + livres Informatique, le tout, cédé à 3 500 F. TBE. **Stéphane MEHL, 11, avenue du Panorama, 91400 Orsay, Tél. : 69.28.34.04.**

Vds nbx jeux originaux moitié prix pour Amstrad CPC 464 K7 dont 1 K+, Barby 1 ET2, Skateball, Bruce Lee, Saï Combat, Gauntlet 2, Thundercats... **Christophe RATIVET, 6, rue Général Durand, 38000 Grenoble, Tél. : 76.87.86.48.**

Pour 6128, vds nbrx originaux (Shinobi, AMC-Double Dragon-Robocop, etc. 70 F pièce, 100 F les deux, liste gratuite). **Stéphane DOUIEB, 5, rue du Lieutenant Colonel Dax, 75018 PARIS, Tél. : 42.23.66.93.**

Vds CPC 464 (couleur) + nombreux jeux + nombreux livres, cédé à 1 500 F ! ! **Nicolas KAZIMIERCZAK, 16, bd de l'Esplanade 38000 Grenoble, Tél. : 76.46.72.21.**

Vds Amstrad 6128 écran couleur + 25 disk + Joystick + manuel, TBE, Prix : 3 000 F (à débattre). **Régis MAURER, Boîte Postale 81, 13300 Salon de Provence, Tél. : 90.56.23.71, le matin, poste 406.**

Vds Amstrad CPC 464 K7 mon. couleur + Joystick + nbrx jeux + revues : 2 200 F. **Laurent RACINE, 21, 23, allée Carnot, 93190 Livry Gargan, Tél. : 43.81.84.02.**

Vds Amstrad 6128 couleur + 2 compil. + interface TV + nbrx jeux + manuel d'util. 3 000 F à débattre. **Jacques POZZO DI BORGO, Villa Michaud, 110, chemin Biancare, 20090 Ajacio, Tél. : 95.25.61.74 après 21 H.**

Amstrad CPC 6128 couleur + meuble inf. + radio rev. + nbrx jeux + manettes + interface permettant de capter TV + antenne TV + boîte de rangement, 2 400 F. **Malik TAHI, 13, rue Truillot, BT B9, 94200 Ivry-sur-Seine, Tél. : 46.58.32.91.**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + Joystick + 100 jeux + crayon optique + manuel, le tout, en TBE, 3 200 F. Cherche Amiga 500, 200 F env. **Sylvain CREUSET, 49, allée du Chevalier de la Barre, 93320 Pavillons-sous-Bois, Tél. : 48.48.43.51.**

Vds Amstrad 464 CPC couleur, 464 av. DDIM + câbles, jeux, multifaces + Joystick. Val. : 7 000 F, vendu : 3 000 F. Segal + 4 jeux (News) : 900 F. Vds autres jeux. **David Chanessian, 33, rue Anna-Jacquin, 92100 Boulogne-Billancourt (Paris), Tél. : 48.25.68.16.**

Vds Clavier CPC 6128 en TBE : 1 300 F. Pas sérieux s'abstenir ! ! **Harold NIVELLE, 11, allée aux Loups, 77200 Torcy, Tél. : 60.05.61.77.**

Vds livres Amstrad 6128 ou 464, Bible 6128, Bible graphismes, le Livre assembleur, 50 livres 500 F, Dac Scaner 350 AMXX Souris 350 F, magnéto 150 F, 24 Disc. **Alain HOFER, 9, av. Aristide Maillol, 95370 Montigny-les-Cormeilles, Tél. : 39.97.49.66.**

Stop Affaire ! Vds Amstrad 6128 couleur + nombreux jeux originaux + tuner TV et radio-réveil + 2 Joystick : 3 500 F à débattre. **Xavier FONS, 8, allée Ader, 93290 Tremblay-en-France (après 20 h), Tél. : 48.61.50.01.**

Vds CPC 6128 couleur + jeux + disks, le tout, 1 500 F, TBE. **Thierry BOUTEILLER, 15, avenue Franco-Russe, 75007 PARIS, Tél. : 47.05.97.27.**

Vds CPC 6128 couleur + nbrx jeux + 3 Joystick + Westphaser + revues Tilt, le tout, TBE (très peu servi), Prix : 4 000 F à débattre. **Hervé PERDRISET, rue du Mont, 52400 Serqueux, Tél. : 25.90.15.30 H.R.**

Vds Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + 2 Joysticks + 200 jeux + revues, le tout, 2 100 F à débattre. **François SPAGNOLI, 25, rue de Château-Landon, 75010 PARIS, Tél. : 40.36.38.15.**

Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur + nbrx jeux + nbrses revues + 1 boîte de rangement Memorex + 1 manette Speed King + 2 livres de progs (TBE) 3 000 F. **Slaven LAFFAGE, 115, bd Valmy, 92700 Colombes, Tél. : 47.84.18.40.**

Urgent, Vds CPC 6128 année 89 + 20 jeux originaux + 1 doubleur de Joy + 1 Joy. Valeur : 5 000 F. Vendu 2 500 F. **Emilien BOSSARD, 75, rue des Gravilliers, 75003 PARIS, Tél. : 42.77.76.25.**

Vds Amstrad CPC 6128 + mon. couleur + Tunner + meuble + nbrx jeux, 4 500 F. **Stéphane GAY, 2, immeuble St Jean Noyarey, 38360 Sassenage, Tél. : 76.53.91.45, après 18 H.**

Vds jeux sur CPC 6128 : P.47, Ninja Warriors, Rainbow Island, Shinobi, Wild Street, Tennis Cup, Batman 3. Cherche Vigilante, Impossamolf, Klarx. **Thierry MAZAUDON, 40, rue de la Grand Font, 16000 Angoulême, Tél. : 45.92.18.07.**

Vds Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + 250 jeux + nbrses revues, le tout, 1 900 F. **Sylvain MONCEAU, 6, rue d'Andilly, 95600 Eaubonne, Tél. : 39.59.65.42.**

Urgent ! Vds Amstrad CPC 6128, TBE, (89) + documentation + revues 2 700 F. P.S. : le moniteur est en couleur. **Damiel SAINT-JULIEN, 8, rue Hector Berlioz, 95270 Luzarches, Tél. : 34.71.95.74.**

Amstrad PC 1512, D.D. couleur souris + carte Joy + Joy + jeux + utilitaires, 5 000 F. **Thierry LEBLANC, 25, rue Barboux, 94110 Arcueil, Tél. : 47.40.36.77.**

Vds CPC 464 mon. + synthé. vocal + kit de télécharge. + crayon optique + DD1 avec 40 disks : 3 000 F. DD1 + 40 disks : 1 600 F. **Jean-Christophe FONTAINE, 12, rue Henri-Labasque, 77400 Lagny-sur-Marne, Tél. : 60.07.11.68.**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + revues + manuel d'utilisation + Joy + disquettes jeux + housses protection : 2 800 F à débattre. **Philippe PAGNOUX, 3, rue Morillon, 92110 Clichy, Tél. : 47.39.40.91.**

Vds CPC 6128 + mon. couleur (TBE et ss garantie) + nbrx jeux (impassamale, after the war... + 2 Joy Cobra ss gar) + Albatros VI, Val. envir. 5 000 F. Vendu : 2 000 F. **David LIEBSKIND, 163, rue de Charenton, 75012 PARIS, Tél. : 43.07.12.84.**

Vds Amstrad PC 1512, double drive monochrome + logiciels (tableur traitement de texte) + utilitaires + jeux + Joystick. Prix : 3 500 F. **Didier KLEIN. Tél. : 87.58.33.19.**

Vds Amstrad CPC 464 mono + NP1 + 1 manette + nbrx jeux 1 500 F. **Nicolas SORNET, La route vieille St Julien-le-Rosiers, 30340 Salindres, Tél. : 66.86.72.11.**

Vds logiciels pour CPC 6128 originaux : FAPB-Eagle's Rider-Gazza, 12 jeux exceptionnels, Top 17, Top 6, etc. de 90 à 130 F. (Urgent). **James HOAREAU, 19, place de la Frenaie, Boissy-St-Léger, 94470, Tél. : 45.99.30.41.**

Vds CPC 6128 + mon. couleur + manette + doubleur + 600 jeux + utilitaires + manuel. Valeur : 16 300 F. Vendu : 3 900 F, le tout, sous garantie. Urgent ! Port inclus. **Gerald BERTIN, 115, rue de la République, 50600 St Hilaire du Harcouet, Tél. : 33.49.16.79.**

Vds CPC 6128 couleur, TBE, + Joystick + revues + nbrx originaux (Ghostbus-Tera, Beach-Volley, Bard's Tale...), le tout, pour 2 400 F (à débattre) ! **Pierre DECOSTIERD, 194, chemin vert, Beymost, 01700 Miribel, Tél. : 78.55.20.16.**

Vds jeux Amstrad originaux : Titan, Fire and Forget, Beyond, and the Ice Palace, Road Blasters, Compilations, Rambo 3, etc. 80 F l'un. **Cyrille JOFFRE, 7, rue Camille Corot, 92500 Rueil-Malmaison, Tél. : 47.08.52.00.**

Vds CPC 664 + Tun monochrome + 1 Manette + discologie 5, 1 + 26 jeux dont nouveautés + utilitaires, le tout, TBE, 1 750 F. **Stéphane GOETGHELUCK, 12, allée André Messager, 93400 Villepinte, Tél. : 43.84.82.86.**

Vds Amstrad 6128 couleur + imprimante DMP 2160 + souris AMX + West Phaser + 80 disks + tuner TV + radio-réveil + meuble, tout cela : 5 000 F. **David MANDELBAUM, 47, rue Camille Flammarion, 93160 Noisy-le-Grand, Tél. : 49.32.06.92.**

Vds Amstrad 464 couleur + jeux + lecteur DDI1 + manette, le tout, pour 3 000 F. **Ronan LEGALL, Résidence La Source, 91240 St Michel-sur-Orge, Tél. : 69.01.68.30.**

Vds CPC 6128 + mon. couleur + imprimante DMP1 + tuner TV + manuel(s) + jeux originaux (Out run, Top gun...) + 10 disks : 4 000 F (à débattre). **Christophe DESDOIT, 1, square Hispano Suiza, 78130 Les Mureaux, Tél. : 34.92.05.76.**

Vds CPC 664, mono + lecteur disk + Joy + jeux K7, 07 (utilitaire Discologie, Hercule II, Tasword...) lecteur disk, garantie. Urgent ! **Christophe KIEZKOWSKI, Chemin de Drignac 81130 Cagnac-les-Mines, Tél. : 63.53.91.75.**

Vds K7 et D7 Amstrad liste contre enveloppe timbrée. **Frédéric GUILBERT, 4, rue Perot, 1er étage, 30140 ANDUZE, Tél. : 66.61.86.10.**

Vds Amstrad PCW 8256 (moniteur mono + clavier) pour valeur 6 500 F, laissé pour 2 500 F. **Haziz TEMMAR, 15, chemin Ponchaud Pechbonnieu, 31140 Aucamville, Tél. : 61.35.05.45.**

Vds CPC 6128 couleur + nbrx jeux originaux + utilitaires (multiplan) + Joystick + livres + revues, le tout, 2 500 F. **Corentin DOUGUET, 7, rue de la Salle Verte, 44100 Nantes, Tél. : 40.58.11.10.**

Amstrad PC 1512 DD couleur + MS DOS, DOS + GEM WRITE, logiciel jeux, 5 000 F. Carte file 30

Bon pour une annonce gratuite

Ecrivez en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement, avec un maximum de 8 lignes). Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Cependant, seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 9-11-13, rue du Colonel Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Tilt n° 81

RUBRIQUE CHOISIE :

- ACHATS
- VENTES
- ÉCHANGES
- CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

MO, 2 500 F. **Bernard RAUD, 81, route des Charmes, Levis St Nom, 78320 Le Mesnil St Denis, Tél. : 34.61.06.57.**

Urgent, vds originaux sur CPC K7, même les New (Tennis Cup, Hurricane entre 10 et 80 F). Demander liste. **Ceuric LEMIRE, 5, rue de l'Eglise, Boussières-sur-Sambre, 59339 Hautmont, Tél. : 27.66.19.85.**

Vds Amstrad CPC 6128 Disk + nbrx jeux dont Dr Doom, Revenge, Beach Volley, etc. avec boîte de rangements + disk. vierges. Révisée, le tout, 2 400 F. **Frédéric COSTA, 124, bd Auguste Blanqui, 75013 PARIS, Tél. : 43.31.76.92.**

Vds PC Amstrad 1512 couleur SD + D1.S. DOS - GEM - MS-DOS, GEM, DESKTOP, SUPERBASE + application + 26 jeux envir. et cassettes vierges, prix 6 500 F (1 an) **Pascal TIXIER, 21, allée de la Haie Normande, 95100 Argenteuil, Tél. : 39.82.75.39.**

Vds, TBE, Amstrad PC 1512, CGA + souris + intégrale PC + Joystick + nombreux jeux (Rick Dangerous, Indy 500, Falcon, etc.) 6 500 F. **Stéphane DOGUE, 18, rue d'Hennemont, 78100 Saint-Germain-en-Laye, Tél. : 34.51.14.80.**

Délire. Vds pour CPC disk lot de 80 jeux 500 F ou 25 F la disk. (Prix, Drive 1, disk vierge). Contacts dans l'Aude. **Patrick GIONO, Malras route d'Alaigne, 11300 Limoges, Tél. : 68.31.35.12 H.R.**

Vds CPC 464 couleur + 1 driver + souris AMX + K7 + disk + 250 ??? 2 000 F. Vds PC XT 8 Mhz + CGA + écran mono + 2 drives + disque dur 20 MO + clavier 102 + imprimante 7 000 F. **Hachmi RAMI, Hameau de plaisir, 66, rue Jean Moulin, 78370 Plaisir, Tél. : 30.54.26.66.**

Dément ! Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur : les 2 peu servi + nbrx jeux + Joystick + revues : à un prix extraordinaire de 2 000 F. Saute sur l'occasion. **Olivier MICHON, 8, rue Banes, 92190 Meudon, Tél. : 46.26.66.33.**

Vds CPC 6128 couleur TBE + Joystick + nombreux jeux, le tout pour 2 800 F. **Sa « DU HALGOUËT, 49, rue du Docteur Débat, 92380 Garches, Tél. : 47.41.09.30.**

CPC 6128 couleur + imprimante DMP 2000 + Joystick + 80 disks, nbrx jeux et utilitaires, revues, etc. TBE, Prix : 4 000 F. **Gérard BAILLY, 54, allée François-Arago, 93190 Livry-Gargan, Tél. : 45.09.33.28.**

Vds CPC 6128 coul. disq. de jeux et utilitaires (Crazy-Cars 2, OCP Art. Studio, etc.) + lecteur K7, le tout : 2 500 F. Vds imprimante DMP 2160 : 800 F. **Jean-Christophe HAVOUE, 3, rue J-F-Belbéoch, 94410 Saint-Maurice, Tél. : 48.86.78.13.**

Vds Amstrad 464 K7 et disk + nombreux jeux couleur, très peu servi. Urgent. 3 000 F. **Stéphane ROBERT, 5, rue des Mysosotis, 94320 Thiais France, Tél. : 48.52.55.80 après 20 H.**

Vds originaux PC 5 1•4 : quatuor V1-4 + doc. 900 F, jeux : Xenon 2, Strider, Nil, Rocket Ranker, Heroes of the Lance : 190 F, l'unité, Dragon's Lair : 300 F. **Alain DOUCET, 28, rue René-Guy-Cadou, 44480 Donges, Tél. : 40.45.23.15.**

Vds pour CPC 6128, nbrx jeux originaux à 25 F pièce. Barbarian 2, Rambo 3, Crazy Cars 2, nbrses compilations, etc. **Julien ALEXANDRE, 10, rue des réservoirs, 94410 Saint-Maurice, Tél. : 43.97.07.32.**

Vds Amstrad 464 couleur + extension mémoire + lecteur disk + nombreux jeux (85 disks) + 4 manettes + manuels + mags : 2 750 F à débattre. A Marseille uniquement. **Nicolas ZINZIUS, Le Montleric, Bt. 3B, rue René-Danjou, 13015 Marseille, Tél. : 91.69.04.64.**

Vds Amstrad 6128 vert av. 2 Joystick + 90 disks remplis de News + 5 originaux + revues + disk de nettoyage pour seulement 2 400 F ou faire offre. **Jérôme LYONNET, 82, avenue de la République, 94700 Maisons-Alfort, Tél. : 48.93.47.03.**

Vds jeux originaux pour 6128 A D7 : double Dragon, Dragon Ninja, Barbarian, Rick Dangerous, Robocop, AMC, Ninja, Warrior, etc. pour 60 F pièce. **Stéphane DOUIEB, 5, rue du Lieutenant Colonel Dax 75018 PARIS, Tél. : 42.23.66.93.**

Vds CPC 6128 couleur + nbrx jeux + souris + 40 disks + docs, TBE, le tout 2 500 F, à débattre. **Cédric, ceo M. Georges NOEL, 25, rue de Jaigny, 95160 Montmorency, Tél. : 39.89.83.45.**

Vds CPC 6128 coul. 1 Joystick + nbrx jeux + manuel d'utilisation + kit nett. D) + TB jeux : Castle Master + Mortvielle Manoir, etc. A débattre, 3 000 F. **Yann LONCLE, 5, rue du Général Nicolet, BP 184C, 35032 Rennes Cedex, Tél. : 99.50.78.94.**

CPC 464 V.O. News et Compils (de 20 à 70 F) : Strider, Double Dragon, à 100 % d'or. Liste contre 1 timbre. **Alexis COUTURIER, 1, rue Victor de Laprade, 42110 Feurs.**

Vds CPC 6128 couleur + Joystick Cobra + 50 jeux (Cabal, Beach Volley, Double Dragon, Dragon Ninja, Robocop). **Alexis LELARGE, 42, bd de la Croix Rousse, 69001 Lyon, Tél. : 78.28.18.74 après 18 H.**

Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur mono + manuels + Speed King + logiciels (ex : les passagers du temps), le tout : 2 000 F. **Noël CELATI, 6, rue de la Citadelle, appt 114, 94230 Cachan, Tél. : 45.47.02.23 après 20 H.**

Vds Amstrad 6128 coul. + nbrx jeux, Joystick + doubleur Joystick + cordon magnéto + revues + disks utilitaire + Bureau, TBE, 3 700 F (vente séparée possible). **David CHAPILLON, 3, parc de l'Andelle, 76130 Mont-Saint-Aignan, Tél. : 35.98.63.46.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + lecteur disk DD1 + Synthèse Vocal + Crayon optique + 75 jeux originaux (Great Court, Kick Off...) TBE, Prix : 2 500 F. **Thierry LEMARCHAND, 1, rue Gounod, 92700 Colombes, Tél. : 47.82.37.53.**

Salut, je vends CPC 6128 coul. TBE Joys. bte de rang. et nbrx jeux ! ! ! Super, et aussi le prix est super : 3 680 F. Sa valeur : 6 300 F. O.K. Salut. **Mathias QUILLEVERE, 48, rue Chateaubriand, 45100 Orléans-la-Source (Loiret), Tél. : 38.63.69.79 après 17 H.**

Vds Amstrad 6128 coul. + 2 Joys + 130 jeux (Double Dragon I, II ; After the War ; Cent A d'or) + adapt. TV + boîte de rangement + revues : 3 000 F. **Frederick GOESLIER, 24, rue Georges Huchon, 94300 Vincennes, Tél. : 43.74.42.88.**

CPC 6128 couleurs + 2 Joysticks + nbrses disquettes + lecteur de cassettes + doubleur de Joystick + Discology : 2 500 F. **Pierre WARNAN, 25, rue Louis Braille, 77100 Meaux, Tél. : 64.34.70.55.**

Vds jeux Amstrad (disquette). Opération Wolf + Cabal : 235 F. **Jean-Philippe BLANC, Fontaves 46230 Lalbenque (Lot) Tél. : 63.31.63.90.**

Vds Amstrad 6128 + moniteur coul. + logiciels (News Zealand, Les Justiciers, les Ages d'Or, etc.) + tuner TV + réveil + compil. Océan + 2 manettes, TBE : 6 000 F. **Sébastien CHORT, La croix St Georges, 16500 Confolens, Tél. : 45.84.08.17.**

Vds Atari 520 STF, bon état + jeux + GFA Basic avec compilateur, livre de jeux à programmer et manuels. Prix à débattre. **Joël MAYER, 4, rue des Schauenbourg, 68420 Herrlisheim, Tél. : 89.49.20.72.**

Dément ! Vds Amstrad 6128. Bon état, peu servi + mon. coul. + Joystick + nbrx jeux + revues : le tout pour 2 000 F. Sautez sur l'occasion ! !. **Olivier MICHON, 8, rue Banes, 92190 Meudon, Tél. : 46.26.66.33.**

Vds CPC 464 mon. + lecteur disquettes + jeux originaux + livres graphisme, le tout 1 500 F. **Pascal ROGER, 20, rue Jean Moulin, 39320 Eysines, Tél. : 56.28.01.44.**

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + nbrx originaux + lecteur cassettes + cassette + disk pour nettoyer tête de lecture + rallonge + kit etc. 4 500 F. **Stéphane CACACE, 230, bd de Stalingrad, 94500 Champigny-sur-Marne, Tél. : 48.82.29.95**

Vds CPC 6128 coul. + imp. plug. 100 TBE, garantie env. 3 ans + 50 disq. de jeux et utilitaires + lecteur K7 + textomat + livres etc. Vendu : 5 500 F. **Richard FRISONI, 147, quater, boulevard de Strasbourg, 94130 Nogent-sur-Marne, Tél. : 48.73.20.08.**

Vds CPC 464 couleur neuf, + 2 Joyst. + Phaser + 50 jeux (Hard Driving, Moon Walker, Cabal, Robo-

PETITES ANNONCES

cop, Forgotten World) 2 500 F. **Jeremy LEREBOURS, Lerebours Jeremy Estry 14410 Vassy, Tél. : 31.68.42.62.**

Vds AmstradCPC 6128 couleur + 1 Joystick + 1 doubleur + 20 disks, le tout TBE (février 89). Cédé 2 500 F. **Paul SANTOS, 16, rue de l'Abreuvoir, 78570 Chanteloup-les-Vignes, Tél. : 39.70.63.97.**

Vds CPC 6128 année 89 + manuel, revues, nbrx jeux : Chase Hq, Crazy Cars, Renegade... + utilitaires : Discology, 2 700 F. **Frank BOUSSAGOL, Ecole Mixte, 38140 Apprieu, Tél. : 76.65.13.29.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + 150 jeux + manette + manuel + magazines. Valeur : 4 500 F. Vendu 2 250 F, le tout TBE, 1 an 1•2. **Michaël GUILMEAU, Les Perrays, 72440 Bouloire, Tél. : 43.35.45.60.**

Vds PC 1512 SD couleur + jeux + utilitaires + logiciels de dessin + manuels + souris, TBE. Prix : 4 300 F. **Jean-Michel MINIER-VIGNAUD, 1, square Jean-Baptiste Clément, 91390 Morsang-sur-Orge, Tél. : 69.04.22.59 après 18 H.**

Vds cause double emploi PC 1512 D + lecteur externe 3 P 1•2 couleur + 10 jeux (Indy 500...) le tout bradé à 6 600 F (lecteur externe tout neuf) **Dominique LEGAL, 12, rue du Petit Rué, Zac du Potelet, 91410 Dourdan, Tél. : 64.59.67.96 après 19 H.**

Vds Amstrad CPC 6128 mono. TBE + 58 jeux dont plusieurs originaux + utilitaires + Joystick + manuel. Prix : 1 800 F. **Stéphane THIBOUT, 34, rue d'Estienne D'Orves, 92700 Colombes, Tél. : 47.81.96.94.**

Vds Amstrad 464 coul. + ext. mémoire + lecteur disk. + nombreux jeux + 4 manettes + manuels + mags : 2 950 F à débattre. A Marseille uniquement. **Nicolas ZINZIUS, Le Montleric, Bt. 3B, rue René Danjou, 13015 Marseille, Tél. : 91.69.04.64.**

Vds Amstrad PC 1512 DD mon. coul. imp. 3160 jeux, utilitaires, disquettes, manette, livres, rangement, housse... état neuf. Valeur : 13 000 F. Vendu 7 500 F. **Laurence LEVASSEUR, 15, rue Eugène Jumin, 75019 Paris, Tél. : 42.03.00.85.**

Vds pour Amstrad CPC lecteur 5' 1•4 + cordon + câble + lecteurs A-B, P-F : 1 000 F ; souris AMX sans touche : 2 000 F pour bricoleurs. **Kuy Lim THONG, 72 bd de la Villette, 75019 PARIS, Tél. : 42.03.02.74.**

Vds originaux disk pour Amstrad : Tennis Cup, + compils + 15 autres softs + manette, Speed King, de 50 à 130 F. Faites-vite ! ! Tél. : **49.47.97.19.**

Vds CPC 6128 coul. + imprimante DMP 2160 + nombreux jeux + kit de téléchargement + Joysticks, le tout TBE et pour 6 500 F. **Ludovic MALGRAND, Matringes, 74440 Mieussy, Tél. : 50.43.02.30.**

Vds CPC 6128 couleur + 150 jeux et utilitaires + 2 classeurs WEKA (Valeur + 7 000 F) + digi vocale artisanale, le tout en TBE. Vendu 3 000 F ! ! ! **Lionel GOUTARD, 11, allée Louis Noguères, 787260 Achères, Tél. : 39.11.35.74.**

Vds Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + nbrx jeux +nbrses revues, le tout TBE : 2 000 F. **Sylvain MONCEAU, 6, rue d'Andilly, Bât. B11, 95600 Eaubonne, Tél. : 39.59.65.42.**

Vds Amstrad 6128 + revues + Joystick, de nombreux jeux + utilitaires + boîte de rangement au prix de 3 000 F (clavier anglais nlle gamme). **Dominique SERVERA, 6, rue de Bouffiers, 78100 Saint-Germain-en-Laye.**

Vds jeux Amstrad et Thomson Spectrum. Prix intéressants. **Stephan DROESCH, 4, rue Emile Bertin, 75018 PARIS, Tél. : 40.35.13.34.**

Urgent ! Vds CPC 464 + monit. coul. + 3 jeux 1 500 F, lecteur disk 1 000 F, le tout, état neuf. **Gilles MORAIN, 4, avenue de Torcy, 92370 Chaville, Tél. : 47.50.40.21.**

PC 1512 Amstrad écran mono, souris, clavier 2 drives 5 1•4, logiciels traitement de texte et gestion + nombreuses disquettes et livres 4 500 F. **Patrick LEVY, 22, rue WILHEM, 75016 PARIS, Tél. : 42.88.23.78.**

Vds CPC 6128 couleur + Joystick + beaucoup de jeux + table : 3 500 F, seulement sur région parisienne. **Fabien FABRE, 98, rue de Longchamp, 92200 Neuilly, Tél. : 46.41.00.15.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + lecteur DD1 + tuner TV, rad. réveil., bureaux + 2 Joysticks + jeux, K7, D7 + revues, prix à débattre. **Thierry LEVAILLANT, 43, rue de Vitry, 62150 Houdain, Tél. : 21.62.45.99.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. 3 000 F. Vds jeux à 80 F : After the War, Dragon Ninja, Renegade 3, Forget the World, Batman the Movie, (Disk). Strider 50 F (cassette). **Hervé FRILON, Camping Jamonette Foisches, par Givet 08600, Tél. : 24.42.76.11.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. TBE. Prix : 2 400 F. Urgent. **Alban SEFCSIM, 226, rue des Pyrénées, 75020 PARIS, Tél. : 43.66.67.86.**

Amstrad PC 8256, 512K, imprimante, manuels traitement de textes PCW PAINT, Multiplan jeux Joystick, revues année 1988, TBE. Prix à débattre. **Jérôme MOREAU, 18, rue Paul Sabatier, 37300 Joué-lès-Tours, Tél. : 47.53.47.44.**

Vds K7 CPC 50 F pièce : La Geste d'Artillac, Les Passagers du Vent 2, After Burner, et 25 F pièce : Cauldron 1 et 2, Silent Service. **Philippe CEDRAN, 13, Vergers du Beauvoir, 83220 Le Pradet.**

Vds Amstrad PC 1512 SD couleur écran PC 512K + souris + DOS + 20 jeux + Copywrite - emballage origine, le tout 5 500 F. **Hugues SALOMON, 15, rue des Chasses, 92110 Clichy, Tél. : 47.30.29.80, 20 H.**

Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur + Joystick + revues + manuels + utilitaires + nbrx jeux : Strider, Chas HQ, Great Court, le tout : 2 600 F. **Jean-François FLITI, 46, rue Bayen, 75017 PARIS, Tél. : 45.74.90.02.**

Vds CPC 6128 couleur + câble imprimante + 150 jeux, utilitaires. Vds aussi textomatique : 300 F neuf et Multiplan : 400 F (CPC sous garantie). **Arnaud LABOUEBE, 18 allée Ferdinand Buisson, 77410 Claye-Souilly, Tél. : 60.26.10.83.**

Vds Amstrad CPC 464 mono + 70 jeux (R-Type, Double Dragon, etc.) + Joystick, le tout 1 250 F seulement. **Romain TORHOUNI, 7, rue du Fer à cheval, Longjumeau, Tél. : 69.34.09.61.**

Vds Amstrad CPC 464 coul. + jeux (Pimball, etc.) + utilitaires. Bon état, manette, manuel d'utilisation. Prix : 2 300 F. **Arnaud SANZ, 3, avenue de Savignon, 93600 Aulnay-sous-Bois, Tél. : 43.84.74.71.**

Stop Super Affaire ! ! ! Vds CPC 6128 coul. + 408 logiciels + souris + synt. vocal + 1 Joy. + doub. Joy., le tout bradé pour 2 600 F. **Stéphane MAZAUD, Résidence La Pommeraie, Bât. A2, 94350 Villiers-sur-Marne, Tél. : 49.30.99.85.**

Vds CPC 6128 coul. + Joystick + imprimante DMP 2160, état neuf + rallonge + 1 000 feuilles pour l'imprimante + jeux : Double Dragon I et II etc. **David BERTAUD, 45, rue de la Turbine (Edem-Roc, Bâtiment 1) Marseille 13008, Tél. : 91.77.61.59.**

Vds Amstrad PC 1512 couleur, drive + imprimante PC + Ess. Le tout vendu 5 000 F. **Bruno RAMAIN, 3, allée Soufflot, 93150 Blanc-Mesnil, Tél. : 48.67.63.21.**

Vds Amstrad CPC 464 couleur + 100 jeux + nbrses revues, le tout en bon état : 2 000 F (port compris). **Yann CHAVANTRE, 343, cité Jean Yole, 85000 La Roche-sur-Yon, Tél. : 51.05.03.30 après 19 H.**

Vds Amstrad PC 1512 couleur + souris + utilitaires + 2 jeux (Barbarian et Galactic Conqueror) Facture et emballage d'origine. 4 500 F à débattre. **Yann HANTZEN, Le Chemin Gatelles, 28170 Châteauneuf-en-Thymerais, Tél. : 37.51.64.82.**

Vds Amstrad 464 mon. + DD1 + synth. vocal + 120ZX (X-out etc.) + revues : 3 000 F. DD1 + 40 disquettes : 2 000 F. **Jean-Christophe FONTAINE, 12, rue Henri Labasque, 77400 Lagny-sur-Marne, Tél. : 60.07.11.68.**

Vds CPC 464 avec moniteur couleur + nbrx jeux + 2 Joystick + table pour ordinateur Amstrad. 2 500 F à débattre. **Grégory CROIZIER, 2, avenue Audra, 92700 Colombes, Tél. : 47.87.66.42.**

Vds Amstrad 6128 + imprimante + nombreux jeux + 1 Joystick + revues. Prix : 6 000 F. **Cedric VERHAEGHE, Lann Ar Moor, Kerascoet, 29920 Nevez, Tél. : 98.06.89.83. après 18 H.**

Vds CPC 6128 + kit de téléch. + nbrx jeux et utilitaires (Discology, Datamat, Crazy Cars 1 et 2, Rick Dangerous, etc.) + nbrses revues, état neuf. Valeur 6 000 F. Cédé 3 000 F. Urgent. **Arnaud DE LA FUENTE, rue du Prieuré, 33400 Saint-Loubès, Tél. : 56.78.90.95.**

Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur + 1 Joystick + 30 jeux env. avec utilitaires + manuel, le tout TBE (01•89). 2 500 F à débattre. **Franck BREYSSE, 23, route de Pranlary, 43750 Vals-près-le Puy, Tél. : 71.02.21.99.**

Vds Amstrad 6128 couleur + 50 jeux + Joystick : 3 000 F. **Aymeric BARBAUD, 61, rue de Tanfort, 60660 Cires-les-Mello, Tél. : 44.56.21.75.**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + nbrx logiciels + 60 disks + Joystick + pistolet interactif + crayon optique + revues + manuels. Prix : 3 500 F. **Cyril COLPIN, 42, rue Gambetta, 92100 Boulogne, Tél. : 49.09.17.12.**

Vds PC 1512 SD coul. CGA ss garantie 1 an + souris + Gem + Dos + intergrale pc (emballage d'origine) + 3 jeux roles récents + 20 Dk vierges, le tout 5 800 F. **Christian LAGARRIGUE, 2, allée Mozart, appt. 16, 94140 Alfortville, Tél. : 43.75.73.69.**

Stop ! Vds Amstrad CPC 6128 coul. + 30 revues + 2 Joysticks + doubleur + 80 jeux + Discology 5.2 + OCP Art Studio (Dessin) : 2890 F (très peu servi, 20 fois). **Matthieu JOUAN, 9, rue de l'Armor, 35760 St Grégoire, Tél. : 99.38.31.01.**

Vds Amstrad CPC 464 + mon. coul. + 60 jeux : P47, RType + 20 revues + 1 manuel + 1 Joystick. Pro 500, le tout vendu en TBE à 2 900 F. **Eric DANEL, 12, rue du Cloître, 62200 Boulogne-sur-Mer, Tél. : 21.80.54.44.**

Amstrad CPC 6128 couleur + DMP 2160 + souris AMX + revues + 30 disks, le tout : 4 000 F. **David GAUSSINEL, 18, rue Fénélon, 21200 Sarlat, Tél. : 53.59.34.70.**

Vds Amstrad CPC 464 mono. + nbrx jeux + 2 Joysticks + quelques utilitaires + nombreuses revues + manuels. Valeur : 3 000 F. Vendu 1 500 F. **Rodolphe HAMELIN, Lycée de Loudéac, rue Eon de l'Etoile, 22603 Loudéac, Tél. : 96.28.69.19.**

Vds Amstrad CPC 6128 + Joystick + moniteur couleur + jeux originaux pour 3 600 F. **Vincent POTGET, 3, parc de la Bérengère, 92210 Saint-Cloud, Tél. : 47.71.72.68.**

Vds Amstrad PC 1512 double disk couleur + intégrale PC + log. (Turbo 4, PC Tools etc) + imprimante DMP 3000 + fournitures : 6 000 F. **Samy SALEM, 3, rue du Canada, 75018 PARIS, Tél. : 42.03.09.54.**

Vds lecteur de disquettes externe 5.25 „RF500BA„ pour PC Amstrad 2286 ou 2386 (jamais servi). **Christophe LECOURT, 6, rue Buffon, 72000 Le Mans, Tél. : 43.85.27.40.**

Vds Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + lecteur disk DD1 + jeux K7, sur région de Toulouse uniquement. **Frédéric VALEZI, 3, rue de Ribosi, 31490 Léguevin, Tél. : 61.86.13.50.**

Vds sur rég. parisienne CPC 6128 monochrome + jeux + manette + copieurs pour 1 800 F seulement. Le plus vite possible (TBE). **Pierre + André MOURIER, 61, avenue de la République, 92120 Montrouge, Tél. : 47.46.17.98 après 18 H.**

Vds Amstrad 6128 neuf, écran couleur + jeux. Cédé à 4 000 F. Urgent. **Fabrice VEYSSET, Tél. : 69.28.69.43.**

Vds Amstrad CPC 464 couleur + lecteur de disquettes DD1 + Joystick + tuner TV + très nbrx jeux (dont Tennis Cup etc), le tout (à débattre) 5 500 F. **Emmanuel HEINZ, 16, rue de la Métairie, 56000 Vannes, Tél. : 97.63.22.60.**

Affaire ! Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur + interface TV + 50 jeux + revues + rangement disquettes, le tout donné pour 2 000 F. **Laurent KERBRAT, 6, allée Bernadotte, 92330 Sceaux, Tél. : 46.61.59.64.**

Vds truc astuces listings bidouilles Pokes sur disk Amstrad : 80 F. Vds jeux originaux K7 : 40 F sur Amstrad, demande sur liste. **Gérald AUGUET, 4-77, allée Peyronnet, 92320 Châtillon, Tél. : 46.55.50.70.**

Vds Amstrad 6128 couleur + imp. DMP 2000 + Joystick + 80 disks, nbrx jeux + utilitaires (Multiplan DBasic, Turbo Pascal, etc.) TBE. Prix : 4 000 F. **Gérard BAILLY, 54 allée François Arago, 93190 Livry-Gargan, Tél. : 45.09.33.28.**

Vds CPC 464 écran coul. + Joystick + crayon optique + manuel + revues + 50 jeux avec mallette pour les rangements en TBE, 2 500 F à débattre. **Alexandre ZOBLER, 19, rue de l'Ecole, Trois maisons, 57370 Phalsbourg, Tél. : 87.24.23.91.**

CPC 464 + adaptateur Péritel Télé + lecteur 3 pouces + mirage Imager, nbrx jeux cassettes, 2 600 F. **François LECOINTE c•o Sabine LECOINTE, 31•9, rue Charles Van de Veegaete, 59200 Tourcoing, Tél. : 20.76.84.54.**

Vds PC 1512 DD couleur compatible IBM + souris + jeux (Legend of Djell, Echelon, Double Dragon, Kult, Indys) + utilitaires, le tout TBE, 6 000 F. **Emeric BATUT, 13, allée Chevreul, 93340 Le Raincy, Tél. : 43.81.69.40.**

Vds PC 1512 DD + imprimante DMP 3160 + nombreux softs : Falcon, Battle of Britain + tableurs et traitement de texte + 2 Joysticks + 120 disks, le tout 8 000 F à débattre. **Alexandre TANESIE, 23, rue de la République, 13002 Marseille, Tél. : 91.90.23.94.**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + Joystick + câble rallonge + boîte de rgt + housses + nbrx livres + nbrx jeux et utilitaires. 3 500 F à débattre. **Stéphane LANGE, 19, rue Jean-Racine, 78320 Mesnil-St-Denis, Tél. : 34.61.09.38.**

Vds Amstrad CPC 6128 + mon. coul. + jeux + revues + doc. + manettes, le tout en superbe état : 2 500 F (cause achat d'une Amiga 500). **Alexandre OLIVIER, 4, bd Albert Camus, 95200 Sarcelles, Tél. : 34.19.10.25.**

Vds PC 1512 DD couleur + moniteur + jeux + utilitaires + boîte de rangement + papier imprimante + disques vierges. TBE. Prix : 8 000 F. (Valeur : 10 000 F à débattre). **Frédéric GOSNAT, 140, avenue D. Casanova, 94200 Ivry-sur-Seine, Tél. : 46.58.78.99.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + très nombreux logs + imp. DMP 2160 + Joystick + lecteur K7 + livres et revues spécialisées, excellent état. **Christophe LAPROSTE, 8, résidence Cadet de Vaux, 95130 Franconville, Tél. : 34.13.35.19.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. ss garantie + nbrx logs : After the War + Great Court + Silk Worm + Batman + Knight F + Chase HQ. Valeur : 4 000 F, le tout garanti : 2 900 F. **Nabil AHMED, 22, rue Eugène Delacroix, 92230 Gennevilliers, Tél. : 47.98.89.56.**

Vds CPC 6128 + 2 Joystick + nbrx news (liste sur demande) + revues + disquettes vierges, le tout 3 000 F et sans les jeux 2 500 F. **Lionel CAMBOS, 7, rue de la Moselle, 75019 PARIS, Tél. : 42.03.25.76.**

Vds 3 compilations pour CPC disk : 100 F chacune ou 300 F les 3. **Arnaud PLANQUELLE, 17, rue Saint-Léonard, 51100 Reims, Tél. : 26.05.77.47.**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur 3 200 F avec 70 Dk manuel et nombreuses nouveautés (After the War, Rick Dangerous, Incorruptibles, etc.) **Frédéric SAPTE, 30, chemin Yves Dollo, 13007 Marseille, Tél. : 91.31.64.04.**

Vds CPC 6128 coul. imprim. Epson LX 80 + lecteurs de disks + nbrx softs + pisto Magnum + souris AMX + câble Magnéto, le tout 4 000 F. **Alain DHERMY, 21bis, rue Frédéric Sarazin Réau, 77500 Moissy Cramayel, Tél. : 60.60.88.95.**

Vds Amstrad CPC 464 couleur + 50 jeux originaux + Joystick : 2 000 F à débattre. **Gaël DEVAUX, Condat, 47500 FUMEL, Tél. : 53.71.34.97.**

Vds Amstrad CPC 464 1 790 F avec plusieurs jeux originaux + adaptateur pour 2 Joystick + housses + Joystick et magazines à débattre. **Fabrice GUILLOT, 3, rue Pagnère, 95310 Saint-Ouen l'Aumône, Tél. : 30.37.16.22.**

Vds Amstrad CPC 464 monochrome + 230 jeux dont originaux : 1 100 F. Vds MSX HB75F + jeux : 700 F ; les deux TBE. **Ulrich GERONES, 45, rue Edmond Nocard, 94700 Maisons-Alfort, Tél. : 43.96.03.77.**

Vds originaux CPC 6128 : Shuffle Puck, Wolf, Justicier, l'Ile, Barbarian II, l'Absolution... Demande liste et joindre env. timbrée. **Louis TU, 15, allée de la Noiseraie, 93160 Noisy-le-Grand.**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + 250 jeux + 2 Joysticks + manuel + revues + cordons. Prix : 3 500 F, le tout TBE. **Sébastien ELLUL, 11, rue Joseph d'Arbaud, 13090 Aix en Provence, Tél. : 42.96.64.11.**

Vds pour CPC 6128•664, jeux originaux : Crazy Cars 2 et Microprose Soccer. Prix entre 100 et 120 F, l'un. **Arnaud LECŒUR, Les planches de Crocq, 61440 Messéi, Tél. : 33.96.76.82.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul. + 2e lecteur + nbrx disks + livres. Prix : 4 000 F. **Philippe PARTIOT, 43, avenue de la République, 94100 Saint-Maur, Tél. : 42.83.78.58.**

Vds CPC 464 + mon. coul. + nbrx jeux + Joystick + nbrses revues + assembleurs + synthétiseur vocal. Cédé à 2 500 F (à débattre). **Alain DENIS, 9, avenue de la Comète, 44200 Nantes, Tél. : 40.33.47.11.**

Vds CPC 6128 couleur + 115 jeux + revues + 5 disq. vierges + manuel d'utilisation + 1 jeu de Math + 8 boîtes d'origine, le tout à 3 000 F. Urgent ! **Geoffroy MONTEILHET, 24, rue de l'Aqueduc, 94430 Chennevière-sur-Marne, Tél. : 45.76.09.37 après 18 H 30.**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur, nombreux jeux et utilitaires + livres sur graphisme et sur le CPC + revues, le tout : 2 500 F. TBE. **Benjamin LETROU, 48, Grande rue 02400 Château-Thierry, Tél. : 23.83.40.71.**

Stop Affaire ! Vds Amstrad CPC 6128 mono + Péritel + 150 jeux + Joystick et revues seulement 1 500 F (se déplacer). TBE. **Bastien LARRIAGA.**

334, rue de Vaugirard, 75015 PARIS, Tél. : 48.42.08.96.

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + manette Speed King + nbrx jeux. Prix : 3 000 F. **Franck HEBRARD, 3, Rés. Les Hellènes, Bât. L'Acropole, Quartier St Léger, 83300 Draguignan, Tél. : 94.68.07.03.**

Amstrad 464 couleur + lecteur disquettes + 120 jeux K7 et D7 + 2 Joysticks + revues : 3 700 F. **Benoît PEILLEN, 87, quai de Paludate, 33800 Bordeaux, Tél. : 56.49.54.52.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + Joystick + housses + câble + nbrx jeux + revues : 3 500 F. DMP 2160 1 500 F ou le tout 4 500 F pour ach. Amiga. Urgent ! **Emmanuel SCHIRMER, 5, rue du Cormoran, 67460 Souffelweyersheim, Tél. : 88.20.53.21.**

Vds PC 200 sous garantie Amstrad Sinclair 512 KO + 3 P 1•2 + MC. CGA + Clavier AT 102 touches + imprimante PS200 + souris + 150 jeux et utilitaires,... le tout 9 000 F. **Jérôme GUERIN, rue du Docteur Rousseau, 24410 St Aulaye, Tél. : 53.90.61.36.**

Vds CPC 6128 couleur neuf + nbrx DT jeux & utilitaires + nbrses revues : 3 500 F. **Yann CHARNEAU, 3, résidence les Rosiers, 92800 Puteaux, Tél. : 47.73.05.89 après 19 H.**

Amstrad PC 1512 lecteur + 1HD 20 MESA + imprimante DMP 3000 + logiciels et disquettes etc. Prix : 5 000 F. **Jean-Claude PERIE, 45, avenue Sadi-Carnot, 13200 Arles, Tél. : 90.93.08.88.**

Vds Amstrad 6128 couleur + 60 jeux + 2 Joysticks + nbrses revues + manuel Basic, le tout TBE : 3 000 F. **Nicolas VANDENBULCKE, 70, allée du Haut, 95670 Marly-la Ville, Tél. : 34.72.65.88.**

Vds disquettes de jeux originaux et neuves pour Amstrad CPC 6128. **Philippe MALLEA, 32, rue Jules Amilhau, 31100 Toulouse, Tél. : 61.44.26.52.**

Vds imprimante DMP 2160 Amstrad clavier 6128 + livres + jeux console CBS + Turbo + adaptateur Atari 2600 + jeux. **Hervé SEGUIRAN, Traverse du Moulin à Vent, 13015 Marseille, Tél. : 91.63.43.47.**

Vds Amstrad 6128 mono. + jeux + Joystick + utilitaires sans manuel : 2 000 F. Vds imprimante Epson LX86 2 000 F, ou le tout 3 800 F. **Julien CANTON, 18, rue Eugène Hugo, 54000 Nancy, Tél. : 83.90.18.28.**

Vds 464 + moniteur couleur + lecteur de disc. + Joystick + jeux + manuel d'utilisation - lecteur disc. sous garantie, le tout TBE, 3 000 F. **Victorien DULAURENT, 17, rue de Paris, 78230 Le Pecq, Tél. : 30.61.06.41 le soir.**

Vds CPC 6128 coul. + Joystick + 40 jeux dont News : 2 600 F (port non compris). Cherche Tilt n° 76-77-78 à bas prix ou contre jeux C64 (K7-D7). **Bertrand ROLLIN, 12, bd de Harbaux, 40000 Mont-de-Marsan, Tél. : 58.45.03.52.**

Vds CPC 6128 coul. + 78 jeux + utilitaires, dessin, discology 5 + manuel + livre progr. + kit télécharhge. + boîte de rang. Bon état, 3 200 F à débattre. **Stéphane PROST, 65 ter, rue Jean de La Fontaine, 78000 Versailles (Porchefontaine), Tél. : 39.51.93.39.**

CPC 6128 coul. + 5 disks vierges. Vds lecteur cass. + 2 cassettes (Cabal + F. Worlds) respectivement 1 900 F et 150 F. **Antoine NIGRIS, La Campalauzié Terssac, 81150, Marssac•Tarn, Tél. : 63.54.56.58.**

Amstrad CPC 6128 coul. + 200 jeux + Joystick + boîte de rangement + manuel + disquette autonettoyance + cordon raccord magnétophone. Cédé 3 000 F. **Christophe VAUGELADE, 31, rue Saint Jean du Grays, 37100 Tours, Tél. : 47.51.72.90.**

Vds pour CPC 464 K7 originales (30 à 75 F) : Antiriad ; Ghost in Goblins, etc. Liste sur demande. **Grégoire GALLY, 8, rue de la Forêt, 44650 Touvois, Tél. : 40.31.64.14.**

Vds Amstrad CPC 464 couleur + lecteur de disquette + nbrx jeux. Valeur environ 5 000 F. Prix : 3 000 F à débattre. Urgent ! **Guillaume MAYET, 54, rue d'Ermont, 95390 St Prix, Tél. : 34.16.14.66 ou 34.16.31.30.**

Vds Amstrad CPC 464 couleur + nbrx jeux + table informatique + 2 Joysticks 2 300 F à débattre. **Grégory CROIZIER, 2, avenue Audra - Bd Valmy, 92700 Colombes, Tél. : 47.81.66.42.**

Vds Amstrad PC 2086 disque dur 30 MO, écran couleur VGA 14„ sous garantie + logs. Prix : 10 000 F. **Yves DESMETTRE, 22, cours Gambetta, 13100 Aix-en-Provence, Tél. : 42.96.28.31.**

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + radio réveil + Bureau + jeux + 19 revues + 2 Joystick + 7 utilitaires + housses : 5 000 F. Valeur : 7 232 F. **Christophe GUILBERT, 13, impasse de la Cerisaie, 91120 Palaiseau, Tél. : 60.10.65.41.**

Amstrad CPC 6128 + mon. coul. + lecteur 5•14 + DMP 2000 + housses + rallonges + papier imprimante + jeux et utilitaires + boîte de rangement, le tout 3 000 F. **Serge LECLERC, 7, rue St Bernard, 75011 PARIS, Tél. : 43.70.94.37.**

Vds Amstrad CPC 464 C + manuel + kit de téléchargement AMcharge + jeux originaux (nbrx hits) + Joystick Speed King, le tout 2 250 F. **Didier LEROUX-ANGIBAUD, 33 bis, quai de l'Orge, 91200 Athis-Mons, Tél. : 69.38.94.50.**

Vds original Adv. OCP Art Studio pour CPC 6128 (neuf). Prix : 150 F. **Xavier EVEILLE, 1, rue du Bec d'Acier Beugne-l'Abbé, 85400 Luçon, Tél. : 51.56.25.51 soir ou W.E.**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + nbrx jeux (Strider, Batman...) TBE. 2 500 F. **Franck NOESSER, 9, rue des Sources, 78260 Achères, Tél. : 39.11.01.28.**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + 40 disks + boîte de rangement + câbles rallonges + Joystick + revues + manuel. TBE, le tout 3 700 F. **Benoist THIBAULT, 29, rue du Transvaal, 75020 PARIS, Tél. : 43.66.24.31.**

Vds Amstrad CPC 6128 + CTM 644 couleur garantie 6 mois, nombreux jeux + 1 manette. Prix : 3 300 F. **Guillaume LASKOWSKI, 3, allée Wagner, 77400 St Thibault des Vignes, Tél. : 64.30.96.39.**

Vds CPC 464 mon. monochrome + manette + jeux, le tout TBE (neuf). Prix : 1 300 F. **David MATULA, 1, rue des Forières, 27460 Alizay, Tél. : 35.23.14.79 vers 19 H 30.**

Vds PC 1512 mono (1988) + nbrx jeux (simple lecteur) + 6 utilitaires (dessin, calculs, textes...) TBE : 3 700 F à débattre. **Pierre DUBOIS-MATRA, 4, rue Condorcet, 78800 Houille, Tél. : 39.68.27.35.**

Vds CPC 6128 couleur + nbrx jeux + utilitaires + tuner TV + revues + Joystick (le tout TBE). Cédé à 4 000 F (Valeur : 6 000 F). **Frédéric SANCHEZ, 2, rue Antoine Bernoux, 69100 Villeurbanne, Tél. : 78.85.48.42.**

Vds PC 1512 Amstrad mono CGA + souris + nbrx logiciels, Joystick. Prix : 4 800 F. **Mohammed AKKAB, 12, rue Henri Barbusse, 92230 Gennevilliers, Tél. : 47.93.50.33.**

Vds 6128 coul. + tuner TV + antennes + souris AMX + jeux originaux (Great Court, R-Type...) + nombreux discs et revues + boîte de rangement, le tout : 5 000 F. **Christophe TIREL, 11, rue de Chantereine, 78200 Mantes-la-Ville, Tél. : 30.92.29.83.**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + Joystick + doubleur + 30 disq. (jeux et utilitaires) + manuel + programmes et solutions de jeux, le tout : 2 900 F. **Roméo LANQUE, Grusson, 86210 Monthoiron (Dépt : Vienne), Tél. : 49.93.69.19.**

Vds synthétiseur vocal technimusique pour CPC 464 et 6128 version disc ou K7 300 F, TBE. **Christian BOURMAT, 55, chemin Chantegrillet, 69110 Ste Foy-les-Lyon, Tél. : 78.59.46.11.**

Vds CPC 6128 couleur + imprimante + nbrx jeux (Double Dragon, Crazy Cars 2), nombreux utilitaires et 1 Joystick 4 500 F à débattre. **Stéphane HIBON, 6, allée des Fleurs, 94700 Maisons-Alfort, Tél. : 43.75.61.99.**

Vds Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + lecteur de disks 3P + nbrx jeux + housses + livres + revues + manette. 3 200 F :Prix à débattre. **Raphael CAUX, 57, allée des Violettes, 62730 Marck, Tél. : 21.85.61.99.**

Vds Amstrad 6128 + moniteur couleur + nombreux jeux + revues, le tout : 3 000 F (garantie 1 an) **Sylvain LECONTE, 11, plan du Clapas, 34830 Clapiers, Tél. : 67.59.18.81.**

Vds cass. 30 à 60 F + Vds boîte de rangement avec disks : 80 F + Mirage Imager 170 F + plein de mags (CPC-Amstrad) : 4 F l'un. **Franck TREVILLER, 7, rue Giraud, 33500 Libourne, Tél. : 57.74.10.65, vers 18 H.**

Vds Amstrad CPC 464 + TV monochrome + 1 manette + nombreux jeux + Discologie 5 + livre et utilitaires, le tout, TBE, 1 900 F. **Stéphane GOETGHELUCK, 12, allée André Messager, 93420 Villepinte, Tél. : 43.84.82.86.**

Vds CPC 464 mono +é MP2F + 30 jeux + Joystick. Prix : 1 990 F au moins ou échange contre SEGA 8 bits avec 5 jeux au moins (accessoires si possible). **Sébastien MAURICE, 5, rue Helsinski, appt 357, 93000 Bobigny, Tél. : 48.49.38.25.**

Vds Amstrad CPC 464 mono + lecteur disk + nbrx jeux K7, D7 (Discologie, Hercule II...) + 1 Joystick + livre 1989, le tout 4 000 F (Urgent ! ! !). **Christophe CLEZKOWSKI, Chemin de Drignac, 81130 Cagnac-les-Mines.**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + Joystick + nombreux jeux. (Très bon état général) + manuel. Cédé à 2 200 F (Sacrifié). **Olivier ARETTE-HOURQUET, 14, allée Royale, 94440 Villecresnes, France, Tél. : 45.99.04.02.**

Vds Amstrad 6128 couleur + adaptateur permettant de regarder la TV + radio-réveil + nombreux jeux dont News + revues + Joystick, le tout pour 3 500 F environ. **Stéphane RIO, Bellevue Tregenestre, 22400 Lamballe, Tél. : 96.34.35.73.**

APPLE

Vds Apple 2e à 1 000 F (à débattre) dont quelques disquettes. Deux Pad et un Joystik. **GERTGEN Nicolas, 5, Grande Serpetine, 60270 Gouvieux. Tél. : 44.58.13.36.**

Vds Apple IIe + moniteur + drive + jeux + docs + carte chat mauve couleur 80 colonnes 2 400 F. **HUSSENET Philippe, 3, allée des Vaupepins, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : 60.11.03.69.**

Vds Apple II Europlus, TBE, peu servi, avec moniteur N•B, lecteur, Joystick, disquettes, doc. Prix : 1 800 F. **BOSQUET Martine, 105, rue Etienne Marcel, 93100 Montreuil. Tél. : 42.87.89.90.**

Vds Apple IIC + monit + support + lecteur ext + souris + joy + 850 Softs + boites + guides + revues : le tout 2 800 F faites vite ! **FOREST David, 153, avenue du Maine, 75014 Paris. Tél. : 45.39.31.89.**

Pour Apple 2C Vds moniteur mono 1 500 F Joy un peu abimé 100 F, souris 120 F, jeux origi drive 1 200 F, Casque d'écoute 30 F. **VOULOIR Mallory, 1, place de Gand, 37100 Tours.**

Apple IIe 128 KO 80 col 2 drives et cartes chat mauve, musique, parole Joystick, imprimante, logiciels, jeux 100 Disks le tout 6 000 F Adeb. **DUPRE Xavier, 29 rue Gabriel Péri, 94220 Charenton. Tél. : 43.96.09.71.**

Vds Apple 2C + écran 2C + imprimante + 2e lecteur disque ext + logiciel originaux + divers (docs, listing, tapis souris...) : 3 000 F. **NAHAS Denis, 56, rue Cambronne 75015 Paris. Tél. : 47.34.28.91.**

Vds Apple IIe + dbl DRV + monit + ambre + Joystick + cartes : CPM 80 col horloge test Cl-Centronix. Prix : 1 500 F. **LE MEIL Dominique, 43, rue Delaunay, 78000 Versailles. Tél. : 39.55.63.80.**

Vds Apple 2e, 65 col, 2 drives, monochrome, super série chat mauve, souris 780, Hokingbord, Joyst. Ventilateur nbrx Softs et Docs 3 500 F. **KELLER Michel, 7, Ave de Corbera, 75012 Paris. Tél. : 46.28.76.42.**

Vds Apple IIe, monit coul + monoch, imp matricielle, souris, 5 cartes : EVE, Applete, superserie, 2 drives, prgs nbreux (gestion...), livres..... 6 500 F. **BONNARDOT Olivier, 36, bis rue Rochebrune 93110 Rosny S•Bois. Tél. : 48.94.91.67.**

Urgent Vds Apple IIe 2 drives souris tablet graphics ext de mémoire nbrx jeux nbrx logs prof manette de jeux imprimante. **MARIE Jean-Alain, 23, boulevard de Launay, 44100 Nantes. Tél. : 40.69.15.85.**

Apple II GS 1MO RAM couleur Disks 3„ et 5„ souris Joystick carte sup série imprimante writer 1 nbx programmes revues livres. Prix : 9 500 F. **PEREZ-HERRERO Christian, 06000 Nice. Tél. : 93.15.17.80.**

Vds mon mono Philips pour Apple + orig les voyageurs du temps + com les justiciers (robocop, rambo, dragon) pour Atari ST•STE 1 400 F (à débattre). **LE VAN PHUNG Philippe, 56, rue Cambaceres, 60330 le Plessis Belleville. Tél. : 44.60.82.98.**

Vds Apple IIc + moniteur monoch + support + cart d'extension 1 000 KO + souris + livres + docs + nbreux Softs. Bon état. Prix : 3 700 F. **KARCENTY Gérald, 146, Avenue Jean Jaurès, 75019 Paris. Tél. : 42.00.75.03.**

Ensemble Apple IIe + moniteur + souris + impr image writer + Joystick + Peritel + 100 logiciels avec boite rangement parfait état, 4 000 F. **ROMANIN Frédéric, 6, rue de Laborde, 75008 Paris. Tél. : 43.87.23.30.**

Vds Apple 2C Tbe + souris + Joyst + Nbrx prog. (Utilit, jeux) + livres : 2 000 F le tout.**JOUBERT Jean-Yves, 5, rue L. Dubray, 91200 Athismons. Tél. : 69.38.26.45.**

Vds Apple IIe monit couleur + monit N-B + 2 Drives + 6 cartes + Nbx 10G + doc + livres. Tbe valeur 11 000 F vendu 2 900 F le tout à débattre cause départ. **PROSARPIO Pierre, 10, av Charles de Gaulle, 78230 Lepecq. Tél. : 30.61.53.06. Après 20 H ou W.E.**

Vds Apple 2 Europlus clavier et caisse en état carte mère à réparer pas bricolo s'abstenir. Prix à débattre. **ALTHAN Fabrice, 6, Villa Blaise Pascal, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 46.37.33.68.**

Vds Apple 2C + moniteur mono sur support + nbreux jeux + Apple work 2 boites pour disquettes + Joystick + souris. Prix : 3 500 F. **STIOUI Laurent, 56, rue de la Roquette, 75011 Paris. Tél. : 43.56.63.27.**

Urgent Vds mac plus + jeux originaux. Prix à débattre. **MINCHELLI J-Baptiste, 26, rue Olivier de Serres 75015 Paris. Tél. : 45.33.90.50.**

Vds Apple Mac SE 20M + imprimante IW2 + Log (tableur + gest fichier + trait texte). Prix : 30 000 F. **LECANU Alain, 7, allée des Causses 31770 Colomiers. Tél. : 61.78.84.54. Après 19 H.**

Vds Apple IIgs couleur, 1.2MO, D.Dur 32 MO, Apple tell, 1 lect. 3' 1•2, 1 lect. 5'1•4, NB. Logiciels d Doc. (jeux, util., BD, T. texte.) : 20 000F. **BIESCAS Alain, Bat A2-10, rue de la Libération, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.09.15.48.**

ATARI

Vds 520 ST double drive + monit. coul. Océanic TBE + nbx disks. 3 500 F. Ecrire de préférence. Réponse rapide. **Pascal LE CONTE, Les Jardins, 14570 Clecy.**

Vds 520 STF DF (juill. 89) + souris + joyst. + nbx accessoires + env. 50 dsk. le tout TBE. 2 990 F. **Ronan AMICEL. Tél. : 96.61.17.36.**

Vds Atari 520 STF + lecteur int. SF + 2 souris + cordons + nbrx jeux. Le tout TBE 3 200 F. Vds ext. mémoire + drive ext. A500. **Didier. Tél. : 94.32.13.82.**

Vds Atari STF + 30 jeux TV cl, garanti 1 an, 4 000 F. Ou éch. contre Amiga. **Gérald VESPIER, 13, rue du Gaz, 77220 Tournan. Tél. : 64.07.33.86.**

Vds pour Atari 520/1040 ST, moniteur coul. SC 1224 (TBE) : 1 800 F. **Jérôme GUYOT, 1, allée des Lavandes, 69160 Tassin. Tél. : 78.34.51.15.**

Vds Atari 520 STE sous garantie + monit. coul. SCI 425 + nbrx jeux + boîte joyst. + 2 souris. Vendu 5 200 F. Acheté en mars 90. **Jean-François LEMEUNIER, 48, bd de la mission-Marchand, 92400 Courbevoie. Tél. : 43.34.95.32.**

Vds 520 STF-DF neuf, garantie 1 an + joystick neuf + 20 jeux + 20 disks. 2 900 F. Disk 4 F 90 p. CB 240 canaux + ampli 100 W 2 600 F ou échange. **Jean-Louis GOISLARD, cité Kerscaven, 56310 Bubry. Tél. : 97.51.31.23.**

Vds Atari 520 STF + mon. coul. SC 1425 + joyst. + jumbo pack GFA basic 3.0 + news midwinter emotion... En bon état. 3 500 F. **Philippe DA COSTA, 29, rue Marx-Dormoy, 75018 Paris. Tél. : 42.01.90.31.**

Vds, éch, Atari 520 ST 1 mega 2 500 F. Disks 3"1/2 5 F. originaux MSX 1 et 2. Ech. magnétoscope Sony, CB (ou 1 000 F chaque) et jeux Atari et Amiga. **Jean-Louis GOISLARD, cité Kerscaven, 56310 Bubry. Tél. : 97.51.31.23.**

Vds 520 STF DF TBE + nbx jeux (Tennis cup, Emotion, Tower of Babel, etc.) + utilitaires + joyst : 2 300 F. Vds Séga : 400 F. **Yann ATTIAS, 17, rue Honoré-de-Balzac, 77340 Pontault-Combault. Tél. : 60.29.05.66.**

Vds originaux pour ST : Last Duel, The Great Giana Sister Thundercats, prix 100-150 F. Echanges possibles. Cherche jeux pour pistolet. **Julien JUAN, Les Lèches, 24400 Mussidan. Tél. : 53.80.11.08.**

Vds pour ST(E) DF originaux : Double Dragon, Predator, Black Lamp + Out Run et Gauntlet II. Le tout avec notices. 1 jeu : 80 F. Le tout 250 F. **Christophe ARIOLI, Le Clos fantin, 73130 La Chambre. Tél. : 79.59.45.95.**

Vds Atari 520 STF + moniteur couleur C1425 (année 89) + nbrx jeux + souris + joystick. Prix : 4 000 F. **FRANCK. Tél. : 35.84.11.62.**

Vds Atari 520 STF + mon. couleur + nbx jeux (XEmoni, tennis cup black Tiger...) + Joy + boite de rangere NT + Westphaser, le tout (TBE) 4 500 F. **AMATA Jérome, 12 place Bougainville 13015 Marseille. Tél. : 91.62.51.66.**

Vds Atari 520 STF + originaux (F29, Gunship, GFA, stos) + autres + Péritel + jox le tout tbe : 2 500 F (région Rennes) cherche contacts sur MSX 2,2. **KERLEAU Jérôme, 33, allée de Coïmbre, 35200 Rennes. Tél. : 99.32.28.00.**

Vds Atari 520STF, lecteur int double face + pistolet optique + 2 rallonges joystick + 2 manettes +

PETITES ANNONCES

jeux + revues le tout en Tbe. Prix : 3 000 F. **FOSSE Micheline, 43, rue des Vignes, 94230 Cackan. Tél. : 46.66.95.01. Semaine.**

Vds ST 520 DF nouvelle ron excellent état + nbres disquettes jeux originaux le tout pour 4 000 F. **Louis VETAIRE, 41, rue du Dr-Bauer, 93400 Saint Ouen. Tél. : 40.10.98.03.**

Vds moniteur coul Atari SC1 224 dans embal. origi. garantie 12 mois valeur 2 500 F vendu 1 500 F état impéccable cause double emploi. **Joel PIQUET, 154, rue du Limon 60170 Ribecourt. Tél. : 44.76.91.39.**

Vds originaux sur Atari ST/STE (blood/Barbarian/sentinel/Skrull...). Prix fous + échange nbrx docs for ST/STE. **Fabrice KENTZINGER, 8, rue des Vignes 67270 Kieuheim.**

Vds Atari Nega ST1 + moniteur couleur + joystick + nbx news (Bat, Colorado...) + souris et boite de rangt le tout Tbe : 6 000 F Urgent ! **Bertrand STIRLING, 64000 Pau. Tél. : 59.83.85.63.**

Vds Atari 520 STF DF (exc état) + joyst + nbrx super jeux dont news (que des hits !) + util le tout : 3 000 F à débattre ! Appelez moi vite ! **Yannick BERTHELEMY, 11 rue Claude-Debussy, 95300 Pontoise. Tél. : 30.38.56.24.**

Vds originaux pour STF : Powerdrift, falcon, king ouest 41, bard's tale, ferrari F1 : 90 F, Supersprint : 50 F digit de son : 150 F ou 390 F le tout. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chevrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : 43.88.09.01.**

Vds Atari 520 STF complèt très peu servi + 50 disquettes de jeux dont Xemon I et II, dragon Ninja, iron lors, nord et sud, Barbarian I et II etc. 3 000 F. **Liming LI, 25, rue Rambuteau, 75004 Paris. Tél. : 42.74.02.58.**

Vds Atari 1040 STF : 2 500 F et moniteur monochrome SM124 : 800 F. **Michel KELLER, 7, av. de Corbera, 75012 Paris. Tél. : 46.28.76.42.**

Vds jeux récents et anciens, pour Atari/St et Amiga, prix entre 50 et 150 F suivant le logiciel. **Yann LE BRUN, le clos Beauchamps, 5, allée des Aubépines, 911220 Le Plessis-Paté. Tél. : 60.84.64.40.**

Vds Atari 1040 ST avec environ 70 jeux dont (double dragon I et II, kick off, P47) avec 2 joysticks avec prolongateur le tout 3 500 F. **Max PETERSON, 7, rue de la Croix 95220 Herblay. Tél. :39.97.23.28.**

Vds ST replay 4,2 + cartouche 350 F vds spack 300 F + union demo 25 F + cuddly demo 25 F + mind bomb demo 25 F + Big demo 25 F + demos avril 90 25 F. **Régis DRERU, 8, rue Venelle de Kerraloche, 29200 Brest. Tél. : 98.03.26.27.**

Vds pour Atari ST Great-courts 150 F studio 24 900 F dans leur boite d'origine et notice en français. **Delevite MARTINS-FERREIRA, 11, allée Jean-Philippe-Rameau 38130 Echirolles. Tél. : 76.09.56.16.**

Vds matos pour ST : prise minitel audio 2 joystic neufs, docs, livres nicro : tilt micro news, génération tout celà à des prix très compétitifs. **Raymald LETOUQ, rue de la Mare Morel thvit 27370 Anger. Tél. : 35.87.41.11.**

Vds originaux ST Hard Drivin Stargliders lombard Rally Turbo Cup Ferrari Formula Ome 150 F l'un. **Jérome CESBAON. Tél. :41.30.83.97.**

Urgent ! Vds Atari 520 STF DF + souris anko (2 mois) + Péritel + jeux orig (v. du temps ;drakkhen ; bloodwych). Le tout T.B.E.. Prix : 2 800 F. **Stéphane BERNARD, 391, avenue Frédérik-Chartier, 78630 Orgeval. Tél. : 39.75.97.77.**

Vds sur ST, pro 24.3 400 F, cubase : 60 of, 520 STF 2 300, imprim. Starlc 10 : 100 of, jeux (80 F), Dompub. jeux PC, joy+ carte) PC : 150 F et 1 C64 :800 F. **Renaud URCUN, 68, avenue d'Iena, 75116 Paris. Tél. : 47.20.12.22.**

Vds Atari 800 XL + DE 50 jeux origin : 1 200 F table tactile : 200 F lecteur disquettes avec nbrx JX : 2 000 F moniteur pers. Philips C. 1 800 F. **Serge GUTIERREZ, 18, chemin du Ruisseau Mirabeau, 13016 Marseille. Tél. : 91.69.28.02.**

Vds Atari ST Tbe monit coul + souris + joy stick + NB jeux originaux + livre basic + utilitere + selecteur de face + copieur + démo + revue etc : 5 000 F. **Bernard KARABIN, 4, rue des Vallées, 45120 Cepoy. Tél. : 38.89.15.25.**

Vds Atari 520STE 12/02/90 + jeux état neuf 2 000 F. **Philippe MICKELER, Marolles, 49140 Seiches-sur-le-Loir. Tél. : 41.76.99.46.**

Vds pour ST originaux (Twin World Phobia Gosbuster II zanygolf, Hotshot) possède d'autre news très bon prix. **Olivier DELPEC, 412, avenue de St-Gely 34980 St-Clément-Derivière. Tél. : 67.84.07.49 (après 18 h).**

Vds Atari 520 STF garantie jusqu'en avril 91 en Tbe + manettes + 150 Disks (tennis cup, ivanhoé, émotion, senk...) avec emballages : 2 600 F. **Christophe ALBERTI, 4, allée de la chavallière, 91210 Draveil Tél. : 69.03.49.93.**

Vds Atari 520 STP + 1 joys + souris + multiface + 35 jeux (état neuf) prix 3 000 F. **Fabien GAZETTES, 42, route d'agde, 34450 Vias. Tél. 67.21.63.11 (après 20 h).**

Vds Atari 520 STF + NB originaux (F29, Gunship, GFA, Stos...) + souris + magazines le tout 2 500 F cherche contacts sur MSX 2 et 2 +. **Jérome KERLEAU, 33 allée de Cïbra, 35200 Rennes. Tél. : 99.32.28.00.**

Vds Atari 520 STF (DFNR) + souris + Péritel + 80 Disks : 2 700 F + moni couleur : 3 600 F le tout tbe. **Laurent BOUVIALE, 15, rue Branly, 94110 Arcueil. Tél. : 46.55.44.92.**

Vds Atari 520 STF + lecteur externe + freeboot + protése clavier + tapis souris + disertor + 8 logiciels. Prix : 3 500 F. **Grégory DOUSSOT, 21 rue Jean-Savu, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : 47.06.55.53.**

Vds originaux neufs sur ST : Kings Ouest I : 110 F, II : 120 F, III 130 F ou 300 F les 3. Echange et vends aussi nbx utilitaires et jeux. Envoyez listes. **Christophe SOMMET, 256, avenue Gabriel-Péri, 78360 Montesson. Tél. : 39.14.01.42.**

Vds Atari 520 STF DF + monit. SC 1224 + 2e lecteur DF + table spéciale + GFA 3.0 avec livres de progs. + jeux divers à débattres. (Urgent). **Gilles CARALI, 2, Avenue du Moulin, 77230 Moussy-le-Neuf. Tél. : 60.03.47.98.**

Stop ! Vds orig. (boite, notice) tennis cup : 120 F, Explora II : 80 F, et à 70 F : led storm, Skrull, Gauntelet 2 (STF !). Port gratuit pour Paris ! **Pierre Emmanuel ANGELOGLOU, 100 Quai de la Rapée, 76012 Paris (à partir du 10 sept.). Tél. : 43.40.38.13.**

Vds original kick-off 150 F et player manager 200 F pour Atari 520 ST. **Thierry BAYLE, 21, rue Lisfranc, 42100 Saint-Etienne.**

Vd 520 ST DF NR + mon cou SC142S + 280 DK + JX + joy + docs + tapis 4 700 F (à debt) en espèces et sur Marseille seulement. **Paul PASQUIER, 15, Campagne l'évêque, 13015 Marseille. Tél. : 91.69.75.08.**

Vds 520 STF + logiciels valeur totale environ 4 500 F vendu 2 500 F les livres + magazines Atari sont donnes-mat. Comme neuf. **Claude MOUILLEVOIS, 146, rue du Fbg-Poissonnière, 75010 Paris. Tél. : 48.74.22.36.**

Vds 10 jeux originaux pour Atari ST entre 100 et 150 F : Falcon Sim City, Uns, sim city-uns-elite-millenium carrier command - populous-redstorm. **Gilles GHESQUIERE, 91, avenue Georges-Clemenceau, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : 48.72.76.02.**

Vds pour Atari 520 ST disco scopie (éditeur de pistes et secteurs) vds aussi précions métal compilation de 4 jeux. Prix à débattre. **Guy HENSIENNE, 25, rue Victor-Hugo, 57380 Faulquemont. Tél. : 87.94.37.74.**

A saisir : 520 STF étendu 1 MO DF + 30 disquettes vierges + 3 originaux. 10 lettres ne fonctionnent pas. 1 100 F. **Didier JOULIA, 4, rue des Grives, 45730 Saint-Benoit-sur-Loire. Tél. : 38.35.78.43.**

Vds pour ST originaux : Sherman M4, OPE Thunderbolt, P47, after burner butcher hill, les justiciers (compil) à 50 % du neuf. **Nicolas, 91070 Bondoufle. Tél. : 60.86.44.09.**

Stop ! vds 520 STF (ann 89) + 65 jeux (news) + souris + manette + manuel + revue le tout très peu.servi et tbe, cédé à 2 650 F (sur Paris et Pas-de-Calais). **Jérôme RUCKEBUSCH, 533, rue des 4 vents, 62232 Annezin. Tél. : 21.68.55.78.**

Vds sélecteur de faces pour Atari ST DF ainsi que de nombreux jeux originaux (sélecteur 70) (jeux 100) ultima sur PC. **Didier OUVRE, 24, rue André-Sabatier, 92000 Nanterre.**

Vds 520 STE Tbe (ach.03/90) SS garantie + souris + joystick (navigator 25 jeux dont news (escape fire 8B...) achète 3 600 F vdu 3 000 F à débaurgent. **Anthony ROUGIER, 20, allée du Plateau, 93340 Le Raincy Tél. : 43.02.23.50.**

Vds Atari 1040 STF DF + souris + Péritel + nombreux jeux (populous, kick off, strider...) + utilitaires (dessin, musique). Le tout 3 300 F t.b.e. **Franck PERRONET, 5 allée des Geais, 94420 Le-Plessis-Trevise. Tél. : 45.76.82.59.**

Vds Atari 520 STE (reste 9 mois de garantie) + joystick + 50 disks + souris + protection ordinateur + tapis souris : 2 500 F le tout. **Franck FALLIGAN. Tél. : 39.85.73.64.**

Stop vds Atari 1040 STF + souris + jeux + joyst état impeccable et prix intéressant. **Laurent SCHAPIRA, Avenue de Wagram 75008 Paris. Tél. : 40.53.03.81 (après 18 h).**

Urgent cause mac vends 520 STF de 1989 + manettes + couleur + boite RGT nbres D7 et origi + protutil + jeux peu servi état neuf 4 600 F à discuter. **Jean-Baptiste SIBUT, Le Grichard, 38240 Apprieu. Tél. : 76.65.18.11.**

Vds Atari : 1040 STF TBE + jeux + Basic + livres. Le tout 3 700 F. **Christophe LUDET, 9, rue des pyramides, 93700 Drancy. Tél. : 48.31.44.05.**

Vds pour Atari ST originaux Tbe : microprose soccer 120 F, rocket rager 200 F, TV sports football 220 F. **Stéphan MARI, Bat B2, 220, av. Ste-Marguerite, 06200 Nice. Tél. : 93.71.05.22.**

Vds Atari 2600 complètes + 3 jeux 800 F à débattre possibilité échan. contre console Séga + 3 jeux. **Yann LOHIER, 2, rue Fovet de Crémanville, 14130 Pont-l'évêque. Tél. : 31.64.28.25.**

Vds Atari 520 STE S/garantie + joys ticks + de nombreux jeux (blood money sherman M4, taunderbolt, after the war, great court, ghostbusters). 2 500 F. **Bruno GAUCHET 6, rue des Bons-Enfants, 93000 Bobigny. Tél. : 48.30.78.04.**

Vds AT 286 13 Mhz 1024 KO de mémoire D. dur 2 oméga + 2 lect : 1,2 MG et 360 KO 2 sorties série + joystick + carte VGA + écran HR monotega + 84 T + 80287 7 500 F. **Pascal METZGER, 23, rue Camille-Flammarion, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 45.92.05.76.**

Vds originaux ST : 1943 ; double dragon ; stos basic + pour IBM PC ; XT ; AT ; PS : Titan et falcon cherche pour Atari st : Full métal planet. **Stéphane BAIGUE, 69, rue Saint Fargeau, 75020 Paris Tél. : 43.61.71.56.**

Vds pour 1040 ST l'unique prg de dessin aux superbes déformations : Prix initial : 600 F VDS à 400 F. **Nicolas Daligault, La Motte Landivy 53190 Fougerolles-du-Plessis. Tél. : 43.05.40.62 (10 h-22 h).**

Vds orignaux sur Atari STF de 50 à 150 F (à débattre) : défender of the crown, king ouest 3, space ouest 1 et 2, populous, speedball, gunship, etc. **Frédéric GILLET, 9, rue des Guenards, 89430 Tanlay. Tél. : 86.75.71.86.**

Vds Atari 520 STF DF avec nombreux logiciels et livres + ènulateurs PC + sortie son (Jack) : 2 500 F. **Christian REY, 12, allée Albert-Thomas, 91300 Massy. Tél. :69.20.46.02.**

Vds Atari 520 DF avec 1 Mega octet + souris + joye stick + 50 Disks bourrées de news (sim city, tea brak, extase) + lecteur extra plat 3 1/2 ect... : 3 900 F. **Gildas RAVELLI, 16, villa Duthy, 75014 Paris. Tél. : 45.41.37.17.**

Vds 1040 STF (4 mois) + freeboot + 1 manette + tapis + doubleur joyst + 50 Jx. **King wong, 12, rue du Bourg-l'Abbé, 75003 Paris. Tél. : 42.72.08.57.**

Vds Atari 520 ST DD nulle nom + moniteur couleur océanic + nbrx disks le tout 3 800 F région de Caen écrire de préférence. **Pascal LE CONTE, Les Jardins, 14570 Clecy. Tél. : 31.69.24.43.**

Vds ou échange originaux Atari ST : highway patrol 2 : 80 F, xenomorp H : 70 F, persi an golf inferno : 60 F. **Thierry DUMAY, Cot la tuilerie, 38410 Oriage. Tél. : 76.89.23.12.**

Vds Atari 520 STF + mon. couleur le tout pour 4500 F (urgent). **Emmanuel GUILLARD, 8, rue de l'avenir, 35310 Chavagne. Tél. :99.64.21.04.**

Vends Atari 520 STF DF + souris + très nbx jeux et logiciels : le tout : 2 700 F + St replay 4 : 300 F. **Olivier DEJEAN, 7, rue des Rayes Vertes, 95610 Eragny-sur-oise. Tél. : 45.71.55.84. (Bureau).**

Urgent : Vds 520 Ste Tbe sous garantie souris + manette + jeux originaux + emballage d'origine 3 500 F. **Laurent PELISSIER, 273, bd Chave, 13004 Marseille. Tél. : 41.85.58.06.**

Urgent ! VDS 520 Ste SS-Gart ave bajil Omikron + manette + manvels + logiciels ultra-relents de musique, gestion, dessin, émulation et... **Dimitri MERCHEZ, 112, rue de roquetoire-la-jumelle, 62120 Aire-sur-la-Lys. Tél.: 21.38.17.38.**

Vds pour ST et STE originaux : Iron lord 120 F, Dragon Ninja version STE 100 F, Rambo II 80 F, Robocop 80 F. **Alexandre MATSIS, 10, rue de la Libération, D3 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.87.85.**

Vds lecteur 5p 1/4 occan pour Atari + 5 originaux 1 000 F, vds diskette orig, 70 F au échange contre diskette vierge. **Christophe CUCCO, 61, rue Dique, 75019 Paris ou Appeville village de l'église 50000 Carentan. Tél. : 33.42.23.37. ou 40.34.45.48.**

Vds Atari 520 STF DF (fin 88) + 50 disq (jeux, utilitaires) + menuels dont livre GFA + sortie son (Jack) excellent état 2 500 F. **Christian REY, 12, allée Albert Thomas, 91300 Massy. Tél. : 69.20.46.02.**

Vds Atari 520 STF + joystick + 50 jeux parfait état : 3 000 F. **HAÏTRAN, 3, allée des Bleuets, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : 34.19.74.50.**

Vds Atari STF + 100 Disks + souris + joyst + manuel 3 000 F TBE. **David NIETO, 26 rue des Vignes, 91330 Yerres. Tél. 69.48.03.97.**

Particulier vend Atari 1040 Ste en excellent état, 2 ans de garantie + moni. cou. + divers cable et logiciels. valeur : 10 000 F, cède : 5 000 F. **Rabah BOUROUF, 3074 Rési. des Bois du temple, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. 43.51.02.44.**

Vds 520 STF DF + mon. coul. + nbrx jeux + 2 Joyst + 1 souris + 20 disks vierges + revues + livre : livre : 4 200 F (à débattre). **Jean-Baptiste JACQUET, 38, avenue du lac, 78121 Crespières. Tél. : 30.54.34.65.**

Vous possédez un Atari STF sorter le son de votre micro sur votre chaine stéréo : vds adapt. STF-chaine stéréo ou autre sortie audio 150 F. **Olivier CELERIER, 43, route de Neyzieu, 69720 Saint-Bonnet-de-Mure. Tél. : 78.40.41.71.**

Vds originaux Last Duel, Robocop, Forgotten, Worlds Bio Challenge 150 chacun ou 500 F les 4 urgent cherche contacts sur STF/E. **Cedric LEGROUX, 47, La Chataigneraie, 53810 changé. Tél. : 43.53.48.53.**

Atari triad 3 neuf bloody money + speed bal+ rocket ranger 190 F space harrier 2 150 F original. **Richard COLIN, 98, bd Saint-Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.89.87.71.**

Vds R-Type TBE jamais servi (ST) cause pas compatible avec STE. **Armand TISSEROT, 7, av. de l'Essonne, 91190 Ris Orangis. Tél. : 69.43.48.50.**

Vds 520 STF double face acheter 89 TBE + beaucoup de jeux + 3 joy + souris : 1 500 F (urgent !) **Vincent GAUDRY, 3, rue Henri-Rabourdin, 78140 Vélizy. Tél. : 34.65.97.95.**

Vds originaux pour Atari STF, Vigilante, Barbaria, Blueberry, Spectrum 512 etc. Prix à débattre. **Denis GASQUET, Le Grand-Bonnefon, 87590 Saint-Just-le-Martel. Tél. : 55.30.23.02.**

Vds 520 STE garantie 2 ans + moniteur coul. + 1 joy + freeboot + originaux + nbrx disk valeur réelle : 7 500 F. Le tout à 5 000 F. **Pascal PRUDENT, 3, allée Edouard-Branly, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : 60.05.24.73.**

Vend 520 STF, 1 Mega + meuble, et joysticks + télé 36 cm coul + tapis + housse + phaser + boites + Nbs disks + doc + mag + Cable souris neuf (6 000 F) à débattre. **Patrick. Tél. : 39.95.31.08.**

Vds pour Atari lecteur 5PI/4 + 20 disks (cordons et alimentation fourni) permet la comptabilité IBM/PC achète 2 000 F vendu 1 100 F. **Frédéric DUMOULIN, 8, rue Berthereau, 77120 Coulommiers. Tél. : 64.65.07.40.**

VDS Disco scopie version 3.0 (original bien sur) pour 300 F seulement, pour Atari ST STF et STE. **Camille DRU, Le Grand Moulin, 87160 Les-Grands-Chezeaux. Tél. : 55.76.75.67.**

Vds Atari 520 STF + 2 cables rallonges joystick + jeux 2 500 F vds originaux Amiga 500 : explora 150 dragons breath 200. **Loïc CHARPENTIER, 27, av. du Général-de-Gaulle, Bt E12, 77210 Avon. Tél. : 60.72.24.49.**

Vds Atari 520 STF + nbrx jeux + joystick : 2 000 F lecteur Cumana DF : 500 F échange nbrx jeux originaux st contre design 3D. **Patrice MELO, 10, allée du Plateau-des-Glières, 91210 Draveil. Tél. : 69.42.09.32.**

Vds pour St originaux : inox aventure + beach volley + microprose soccer + rock star le tout : 550 F ou 150 F chaque. **Daniel GASNAULT, 6, rue d'Échichens, 44690 St-Fiacre-sur-Maine. Tél. : 40.54.81.32 (après 19 h).**

Vds Atari 520 STF sous garantie 10 mois DF et NVLE ROM 2 400 F. **Christophe ERRARD, 1, résidence des Champs, 80000 Amiens. Tél. : 22.43.57.86.**

Atari 130XE + Lec K7 + 1 car + Joy : 700 F + oric Atmds + 20 jeux K7 : 500 F + écran Comodor (model 1701 53 cm) : 1 100 F. Bon état. **Tania HACHLAF, 73, rue Curial, Bat. C, 75019 Paris. Tél. : 40.34.55.09 (après 20 h).**

Vds Atari 520 St TBE + nbx jeux (Defender of the Crown, Rocket Ranger, Turbo Cup) et utilitaires + souris le tout 2 500 F. **Olivier GACHET, 46, route Feydit, 33160 St-Médard-en-Jalles 33160. Tél. : 56.05.65.18 (après 17 h).**

Vds Atari 520 STF (juin 89) + moniteur couleur + souris pour 3 500 F vds également originaux 80 F pièce. **Arnaud BETRANCOURT, 1, avenue de Noyon, 62670 Mazingarbe. Tél. : 21.72.10.53 (après 19 h).**

Urgent ! Vds Atari 520 STF gonflé 1 MO + 30 disquettes + jeux. Le tout 2 600 F. **Cyril LAMBIN, 29, Village-du-Chateau, 33320 Le Taillan Medoc. Tél. : 56.95.34.89.**

Vds Atari 520 STF + joystick + jeux + pradegas, Paintwork, stword plus (traitement de texte) + kit de téléchargement minitel. Prix 3 000 F. **Véronique MARCHAND, 3, rue Girardot, 93170 Bagnolet. Tél. : 43.62.54.32.**

Vds pour Atari STF/STE/ Méga stos sprites 600 150 F et spack éditeur de demo 350 F T.B. état ou le tout 450 F notice et boites jointes. **Sandro MAZZA, La Frégate, allée des Pins 13009 Marseille. Tél. : 91.41.26.61.**

Pour Atari St vends jeux originaux (état parfait, doc et emballage) : Captain Blood, Foft, InterPhase, Midwinter, les Voyageurs du Temps, 100 F/jeu. **Yves SOUSSAN, 22, rue Balard, appartement 405, 75015 Paris.**

Vds Atari 520 STF + souris + joysticks + nombreux jeux originaux Kick Off + Extra Time + Italy 90 + Great Court etc. Prix 2 500 F. **Pascal LEBRIEZ, 2 allée Paul-Painlevé, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.93.24.13.**

Vds multiface ST neuf : 400 F + ST replay 4.0 : 400 F + disks 3"1/2 4,50 F pièce : stock de 300 disks environ (baisse si grosse CDE). **Jerome LEBLANC, 8, rue Albert-Camus, 38320 Eybns. Tél. : 76.25.08.74.**

Vds pour ST nbx jeux role, action : Phantaisie I, II, III, Questron I, II, Bard's Tale, Bloodwych, B data, Chaos Strike Back, Dracken... Originaux à 99 F **Patrick UCLES, 1, rue de Hainaut, 78570 Andresy. Tél. 39.74.64.59.**

Vds originaux pour St : maths-54 100 F. Captain Blood 50 F GFA Basic 3.0 350 F région parisienne uniquement. **Eric MICHEL, 8, rue du général de Gaulle, 77200 Torcy. Tél. : 60.17.26.54.**

Vds Atari 520 STF + joystick neuf + manuel + quelques jeux originaux + souris le tout en bon état 2 560 F (à débattre). **Michaël BELLAÏCHE, 16 rue de Cambrai, 75019 Paris. Tél. : 40.36.67.78.**

Vds Atari 520 STF (SF) + moniteur couleur SCI 224 + lecteur SF 314 (DF) + joy + 7 jeux originaux (Opération Wolf, Space Harrier) + freeboot etc : 5 500 F. **Ba-Cuong PHAM, 6, rue des Cités, 93300 Aubervilliers. Tél. 48.34.20.19.**

Vds originaux pour Atari ST : chasse HQ : 120 F-Skyfox II 90 F-Seuck 210 F-Stos basic 220 F. Cherche chargeur auto. imp. epson LX. **Alain MARTINET, 15, allée du Colonel-Rivière, 94260 Fresnes. Tél. : 46.61.08.09.**

Vds classeur pour exploiter votre Atari STF livres pour CBM 64. **Axel FOUIY, 22, rue Dohis, 94300 Vincennes. Tél. : 43.98.16.56.**

Vds originaux : Shinobi, Sir Fred Anglais débutants 6e 5e et beaucoup d'autres encore (de 50 à 200 F). Demander liste. Pour Atari 520 STF. **Antoine RIMBAULT, 6, square Monge, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : 30.58.40.92.**

Vds jeux originaux pour Atari STE, avec Doc. : Opération Jupiter et Guid of Thieves : 120 F, chacun, sélecteur de face externe. Très pratique : 70 F. **Bruno BERNARDINI, 12, parc Sainte-Claire 83400 Hyères. Tél. : 94.65.64.14.**

Vds pour Atari 520 STE comme Kick-Off, Bat, Silmaris, Street Fight, Enduro, R. Crazy Cars, etc. **Sébastien CHAUVET, 65, rue Maurice-Ripoche, 75014 PARIS. Tél. : 45.42.99.93.**

Vds Atari 1040 ST + mon. mono + lecteur 5"25 + imprimante 500 disc env. + ST replay et divers acc. 8 000 F à débattre. **Alex BARODINE, 25 *bis*, Fg-Madeleine, 45000 Orléans. Tél. : 38.62.68.52.**

Vds nombreux jeux pour ST avec boîtes et doc. : Indy Ave ; Maniac Mansion ; Speed Ball ; Micropose Soccer ; Maupiti Island 100 F ou 120 F. **Eric VARIN, allée Monthyon, desserte nord, 93320 Pavillons-sous-Bois. Tél. : 48.47.23.34.**

Vds pour ST jeux originaux : Drakken Midwinter, Load, Runner, Indiana Jones Aventure, Basic GFA, Rainbow Island, Maths 54 éduc. primaire. Prix bas. **Benjamin BEJBAUM, 16, rue du Fossé Lézard, 95190 Fontenay-en-Parisis. Tél. : 34.71.13.25.**

Vds originaux sur ST-Ivanhoe, Load, Runner, Ninja, Spirit, Twin, World - Double Dragon II, Black Tiger - Strider - Wild Street, 120 F chaque. **Pierrick JAUNATRE, 95, rue Emilien-Mailland, 44150 Ancenis.**

Vds Dom-Pubs pour Atari ST/STE. Envoyez 1 timbre contre grosse liste. Choix important et Prix intéressant. **Serge WENDLING, impasse des Oliviers, 30190 Sauzet.**

Vds Atari 520 STF + moniteur mono SM125 + 2 Joystick + 110 log. + boîte de rangement. 3 000 F. Imprimante Star NL10 1 000 F. **Olivier BRUNET, 5, allée Toulouse-Lautrec, 77270 Villeparisis. Tél. : 64.27.42.27.**

Vds originaux sur ST : Bat, Falcon, Full + Metal - Planet, Populus, Voyager, Barbarian II, Double Dragon, de 60 à 120 F et échange jeux. **Geoffroy POQUET, 104, rue de la Résistance, 94320 Thiais. Tél. : 48.53.37.85.**

Vds Atari 520 STE Double Face + souris + jeux + utilitaires + revues + Péritel. Encore sous garantie (jusq. Janv. 91) TBE. Urgent. **Marin CAZENAVE, 11, rue Ernest-Renan, 75015 PARIS. Tél. : 43.06.41.88.**

Vds 520 STF + digitaliseur sonore + pistolet optique + trackball + Joystick + câble midi + TV couleur + logiciels originaux : 3 900 F. **Vincent DHEYRE, 43, avenue Evariste-de-Parny, 95250 Beauchamp. Tél. : 39.60.45.15.**

Vds jeux pour Atari STF et STE liste sur demande. Prix intéressant. Contact assuré. **Stéphane MEINTZER, 7, rue Fabert, 57250 Moyeuvre-Grande. Tél. : 87.58.65.37.**

Vds jeux pour Atari 520 STF (Pin Ball, Magic, Tennis Cup, Full Metal, Planete...) Recherche imprimante pour Atari, région nord Pas-de-Calais. **Laurent BEAUCHAMP, 81, rue d'Hennuin, 62370 Audruicq.**

Vds originaux ST/STE Triad Vol1 Drakkhem (100 F) Les vainqueurs (80 F) + 20 F de frais de port. **Thierry BOURRET, 11, allée Basses Barolles, 69230 St-Genis-Laval. Tél. : 72.39.97.27.**

Pour St sélecteur de face (sans soudure) 70 F, cordon Minitel, Free-Boot, cordon multisyncro, Nec 2A moniteur multisyncro peu servi. Prix : 5 000 F. **Michel Squinabol, 184, chemin des Granges, 74400 Les Bossons.**

Vds jeux originaux pour ST (Barbarian 2, Indy, Av., Dragon Ninja, Double Dragon 2, Batman, OK + Targman, Phoenix, etc...) entre 80 F et 180 F, l'un. **Robin ou Samuel DANGER, 37, square des Moulineaux, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.09.19.91 (après 18 h).**

Vds jeux sur 520 ST (surtout Old) 10 F + 1 disk ou 20 F (jeux de 1 disk), 10 F + 2 disks ou 30 F (jeux de 2 disks). **Dominique ALVES, 6, rue C Cité St-Léonard, 59163 Condé-sur-L'Escaut.**

Vds Atari 520 ST avec 1 Méga de RAM + SC 1224 + SM 125 + 2e drive 35 + switcher + Free Boot + disks : 6 000 F. Ou échang. contre Amiga 500 + A 1084 + 2e drive. **Pascal, Sarcelles 95200. Tél. : 34.19.39.48.**

A Vendre Atari 1040 ST + Phaser + nombreux jeux + Joystick + originaux + autres... Prix : 7 200 F. Vendu : 4 000 F ou 4 500 F. Dépêchez-vous ! Ça part vite ! **Vincent DUPONT, 28 *bis*, rue de L'Eaubonne, 47200 Marmande. Tél. : 53.64.09.13.**

Vds originaux 5VR ST à 60 F. **Ludovic. Tél. : 35.67.21.72.**

Vds ou échange sur ST Ghostbusters 2, Double Dragon 2, Microprose Soccer (originaux). cherche Amiga 500 à moins de 1 800 F. **Stéphane BALESTRIERE, 38, rue Eugène-Duthoit, 59170 Croix.**

Vds, éch. jeux sur Atari ST. Envoyer. Vds synthé Yamaha DX 100 + K750 NS + logiciels Midi + câbles + docs, le tout 1 790 F. Cadeau au premier ! **Emmanuel GUET, 103, rue François-Lépine, 28600 Luisant. Tél. : 97.34.66.95.**

STF Affaires. Vds, éch. logiciels (Beach Volley, Kick-Off, P47...) Vds aussi logiciels pour 800XL en disk bas prix. **Willy Blain, 93, rue de la République, 02500 Hirson.**

Vds pour Atari STF : Skyblaster, Double Dragon, After Burner, Barbarian II, Batman the Caped Crusader, 100 F 1 et 102 programmes ST Basic 100 F. **Laurent PEDRO, 113, St-Trinide, impasse, lot Capelain. Tél. : 94.88.07.29.**

Vds Atari 520 ST + 1 500 F de matériel : 2 700 F ; console SEGA + 6 jeux (Shinobi...) : 900 F ; Atari 800 XL + Drive 1050 + 60 orig. : 900 F. **Pierre SECRET, 21, rue Marc-Sangnier, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 60.26.80.48 (après 18 h 30).**

Atari STE sous garantie + moniteur couleur + Joystick + logiciels (GFA, Degas, Elite, Aegis, Animator, Midi, Maze, Falcon, 1943, Crazy Cars II). **Stéphane BRUNET, 1, allée François-Broussais, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 48.54.53.68.**

Vds Atari 520 STF (bon état) + souris + nbrx jeux (Chaos Strike, Back, Speed Ball, Kick off 2, etc.) boîte de rangement. Prix à débattre. **Renaud COLONAR, 12, impasse de Bellevue, 95450 Seraincourt. Tél. : 34.75.48.51.**

Vds jeux originaux pour Atari ST : Holstages 40 F, Chambers of Shaolin, After the War, Heavy Metal, Flight Command, Bat man the Movie, Interphases... etc. **Robert ACIN, 27, rue Armand-Carrel, 75019 PARIS. Tél. : 42.01.86.09.**

Vds Atari 520 STF + moniteur SC1425 + 2 Joysticks + 20 jeux + utilitaires + tapis souris + bureau pro garantie 3 mois 5 000 F. **Pascal BAUDRY, 10, rue Gambetta, 95300 Pontoise. Tél. : 34.43.10.71.**

Vds originaux Atari : Les voyageurs du Temps + solutions et sauvegarde 150 F et Drakkhen 120 F à débattre, le tout avec notice. **Mikael QUEMENER, 63, rue Jules-Ferry, 22000 St Brieuc. Tél. : 96.94.74.31 W.E.**

Vds 1040 STF + mon. coul. LSC1224 + nombreux jeux + notices + utilitaires (dessin, musique, Basic) + Démost. + revues. TBE. Achetées 89 8 000 F. Cédé 6 000 F à débattre. **Corentin MAIGNIEN, 43, rue Normande, 91160 Ballainvilliers. Tél. : 64.48.81.48.**

Vds Atari 520 STF (nvlles roms) + 220 jeux + utilitaires + tapis + revues + Speed King Auto + Free Boot 4 000 F (à débattre). ou + moniteur 5 000 F. **Francisco MATIAS, 12, place du Commerce, 75015 Paris. Tél. : 42.50.70.36.**

Vds Atari 520 STF DF + souris + GFA Basic + Compi GFA + Digiti Son + 2 livres + jeux. Valeur : 5 500 F. Vendu : 3 200 F. **Fabien LENORMAND, 16, bd de la Liberté, 92320 Châtillon. Tél. : 47.46.10.79.**

Vds cassettes Atari XL/XE à bas prix. Liste sur demande. **Vincent CROCHET, 24, allée des Irlandais, 91300 Massy. Tél. : 60.11.69.91.**

Vds Atari 520 ST + imprimante Star LC 10 couleur + moniteur couleur + 120 disks + Joystick + plein de jeux + 350 feuilles. Valeur : 10 000 F. Vendu : 6 600 F. **Stéphane CHOUKROUM, 16, avenue Léon-Blum, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.78.95.93.**

Vds sur ST jeux originaux en TBE, à 120 F, l'un : Bat, Maupiti, Rock Star, Populous, Falcon, Bomber, Sherman, Midwinter, Rocket Ravger... **Philippe RIZK, 140, route de La Reine, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 48.25.37.64.**

Vds Atari 520 STE, encore sous garantie, 2 manettes, souris, Basic, nbrx jeux (Strider, Tennis Cup, RVF Honda...) boîte de rangement, 80 disks. 3 000 F. **Olivier LACROIX, Verrines-sous-Celles, 79370 Celles-sous-Belle. Tél. : 49.79.71.02.**

Vds Atari VCS 2600 + 3 jeux (Pole Position, Midnight Magic -Battle Zone) état neuf. Prix : 250 F. Urgent ! **Jean-François SEGUIER, 67, chemin Lapujade, 31200 Toulouse. Tél. : 61.48.96.67.**

Vds Atari 520 STF 2 400 F + lecteur externe DF 500 F + 80 jeux, utilitaires, 40 livres, 900 F. Valeur neuf : 1 500 F. Vendu : 3 800 F, le tout. **Jacques GRELINEAUD, 94100 St-Maur-des-Fossés. Tél. : 48.83.53.83.**

Vds 1 Portofolio Atari état neuf + 1 Bee Card 320 KO 1 900 F. **Laurentr BERGERUC, 4, allée Pigne-Netche, 33610 Cestas. Tél. : 56.21.80.72.**

Vds 1040 STF avec sa souris + 50 disks et de nombreuses revues pour seulement 3 200 F. Garantie jusq. en décembre 90. Très urgent ! **Michaël GUEZ, 14, rue du Rucher, 75008 Paris. Tél. : 42.93.35.49.**

Vds Console Atari Lynx Portative complète (alimentation-câble - 4 jeux) neuve + facture. Prix : 1 500 F, en cadeau le logiciel Electrocop. **Laurent SEBAN, 1, rue Firmin Gemier, 75018 PARIS ou 57E, Régiment d'artillerie BP89 57234 Bitche Cdx.**

Vds moniteur couleur Atari SC 1425, 2 200 F, état neuf + jeux originaux. Heroes of the Lance et Lombard Rally 150 F l'un. **Anthony RIBOT, 15, rue Biroteau, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.10.94.**

Vds 520 STF DF. Bon état. + souris + câbles + 2 Joysticks + livre GFA + très nbrx originaux (Populous, Barbarian 2, Kick off...) Prix : 2 400 F. **David LE CORFEC, 57, avenue Claude-Jean-Romain, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : 48.72.16.48.**

Vds Atari 520 STF + moniteur couleur SC1425 + Joystick + utilitaires + housses + revues. Prix : 3 600 F. **Romain OTTOGALLI, 12, allée des Amandiers, Le-bois-des-Friches, 94150 La Queue-en-Brie. Tél. : 45.76.96.32.**

Vds pour Atari ST : Dragon Ninja, 100 F, Grand Prix 500 cc : 50 F, et Forgotten Worlds : 90 F ou bien le tout pour 200 F, avec boîtes et notices. **Xavier GUILLIEN, 84, avenue Fragonard, 91000 Evry. Tél. : 64.97.91.54.**

Vds Atari 520 STF (SF) + GFA Basic 3.0 + STOS + jeux (Falcon, CBS...) + 2 livres + ST mags. Prix : 2 500 F (à débattre). **Pascal JEANNENOT, 19, rue du Drac, 38000 Grenoble. Tél. : 76.96.52.40.**

Vds pour Atari, 1943 Out Run pour 100 F l'un et Forgotten Worlds, Gauntlet 2, Street Fighter pour 170 F, l'un + 520 STF double face + Joystick + jeux + souris. **Stéphane VIDEAU, 75C, avenue de la Libération, 33700 Mérignac. Tél. : 56.97.60.34.**

520 STF + m. couleur + souris + Péritel + 10 jeux (au choix). Garantie 2 mois + manette. Prix : 3 600 F. **Jérôme PINARD, 32, allée du Dessus-du-Four, 91170 Viry-Châtillon. Tél. : 69.05.51.93.**

Vds ou éch. originaux pour Atari ST : Heroes of the Lance 180 F, European Dream 180 F ; American Dreams 180 F ; Shinobi 100 F ; California Games 100 F (TBE). **Fabien FILLIETTE, 16, rue Vedrines, 29200 Brest. Tél. : 98.05.42.14.**

Vds Atari 520 STF + mon. coul. + souris + manette + 20 log., le tout 4 500 F à débattre. **Emmanuel TAVERNIER, 28, rue des Oeillets, 62138 HAISNES. Tél. : 21.25.08.99.**

Vds ST jeux originaux, MG.T. 100 F avec boîtes, Final Assault 100 F, Mach 3 100 F, Mayday Squad 100 F. **Dominique DUTRONC, 1, rue Hemingway, 78370 Plaisir. Tél. : 30.54.05.10 après 18 h.**

Vds, échange jeux sur Atari 600-800 XL. Cherche DF bons jeux comme (Hulk, Flight Simulator II, etc.) (sur K7 uniquement). Achats drive 1050 500 F. **Vincent CROCHET, 24, allée des Invalides, 91300 Massy. Tél. : 39.79.23.18 ou 60.11.63.81.**

Vds lot exceptionnel jeux ST originaux 375 F soit 75 F le jeu ! Tennis Cup + Italy 90 + Ges Fam II + Maxi Bourse + Roman Policier. **Lionel RIGAUD, 11, rue Maryse-Bastié, 78300 Poissy. Tél. : 39.65.05.26.**

Vds Atari 520 ST + 35 jeux 2 500 F sur Marseille. **Yves SLAES, 25, rue des Amoureux, 13006 Marseille. Tél. : 91.37.16.72.**

Vds pour 520 ST : Data Mat 150 F, Calcomat 200 F, Textomat 150 F, Emulcom 400 F, Beckertext 2 450 F. Time Scanner 100 F, Silent Service 80 F, Bard Tale 100 F. **Jean-François GUITARD, 12 rue des Vases, 31000 Toulouse.**

Vds Atari 1040 STF + livres + nbrx jeux et disks + utilitaires + Péritel 4 000 F + imprimante Star NL10 + câble 1 300 F ou le tout 5 000 F. **Laurent LIGARON, 6A, rue des Fontaines, 93230 Romainville. Tél. : 48.43.05.95.**

Atari 520 STE + moniteur couleur + jeux + Joystick + livres + souris. Prix 4 000 F. Valeur 7 500 F. Démo + livraison assurée pour Paris, Banlieue. **Olivier ROQUESSALANE, 33, rue Jules-Ferry, appt 190, 92150 Suresnes. Tél. : 47.72.55.90.**

Vds pas trop cher jeux pour ST 520, 1040 STF, des news, des oldies, plein de trucs super. Liste sur demande. Rapide et sérieux. **Bruno DUGAS, L'Arcole, L'Empereur, 20000 Ajacio (Corse du Sud).**

Vds Atari 1040 STF muni d'un free boot et 10 nouveautés (Space Ace, F29, Colorado, Drakken), le tout 3 400 F (ordinateur âge 1 an). **Jean-Baptiste BACHERON, 122, bd Charles-de-Gaulle, 93380 Pierrefitte. Tél. : 48.21.97.86.**

Vds Atari 520 STF DF DD M.ROM et ou moniteur couleur Atari SC1425, TBE, avec 45 jeux, complet + TTX, logiciels dessin + langages... **Yann RACONNAT LE GOFF, 8, avenue Notre-Dame-de-Bon-Voyage, 06190 R.C.M. Tél. : 93.28.94.41.**

Vds 520 ST étendu à 1MO + 50 disks + 2 manettes + souris + free boot + livres + rallonges, Joysticks (lecteur DF). TBE. Prix : 3 500 F. (Urgent). **Frederic LANGLAIS, 16, rue François-Mansard, 92350 Plessis Robinson. Tél. : 46.30.02.56.**

Atari ST. Vds ou échange jeux originaux + Vds Joystick neuf + revue Tilt anciens n °. **J-F TEIGNY, 241, avenue des Grands-Godets, 94500 Champigny-sur-Marne.**

Vds originaux sur ST 110 F l'un : Manchester United, F16 Pilot, Lombard Rally, Tennis Cup, Stos créateur de jeux, Stos maestro plus, ST replay 4. **Stéphane CHAUVIN, 25, rue de Mareil, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : 39.58.03.64.**

Vds 520 STE + SC 1425 + tapis + 2 Joystick + boîte de rangement + 10 discs vierges + 14 jeux originaux dont Xenon 2 - P47, Pinball, Magic... Valeur : 8 150 F. Cédé 6 450 F. **Patrick TANARI, 1,**

PETITES ANNONCES

rue Derahon, Noidans-le-Vesoul. Tél. : 84.76.62.23.

Affaire ! Atari 520 STF DF Péritel : 2 800 F en plus souris Anko (2 mois) + originaux (Drakkhen + V. du Temps + BloodWych). TBE. (Yvelines). **Stéphane BERNARD, 391, avenue Frédéric-Chartier, 78630 Orgeval. Tél. : 39.75.97.77.**

Vds Atari 520 STF + moniteur couleur + souris + Joystick + nbrx jeux + disquettes vierges + garantie encore 6 mois. Prix : 5 000 F. **Nicolas LORENTE, rue du Pont-Saint, Paul-les-Fonts 30330 Connaux. Tél. : 66.82.02.11.**

Vds Atari 520 STF avec mon. coul. Philips et souris. Prix : 3 000 F. **Vincent CHAMPAGNAC, 40, rue Berthelot, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.43.16.**

Vds sur Atari : lecteur externe, double face 500 F + originaux de Dungeon Master : 120 F + Ultima 4 : 120 F + Dragon Breath : 150 F. **Rémi COURTOIS, 23, rue de la Liberté, 94300 Vincennes. Tél. : 43.28.20.27.**

Vds ou échange jeux originaux sur ST + News + Free Boot + Hardcopieur + émulateur PC, Teenage Queen Out, Run, Falcon, etc. **Patrick LHEUREUX, 9-21, allée des Colombiers, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.47.40.33.**

Vds 520 STF DF + SC 1224 + Free Boot + 2 Joystick + 2 rallonges Joystick + revues + 70 disks = 4 900 F. **Alain CHALEUMSINH, 2, allée des Pâtres, 77500 Chelles. Tél. : 60.20.44.57 (après 20 h).**

Vds Atari 520 ST + 2 Joystick + souris + 23 jeux ou utilitaires + 12 disq. vierges + livres. 3 200 F à débattre. **François-Xavier PUIG, 20, clos du Moulin, 54180 Houdemont. Tél. : 83.54.54.53.**

Vds Atari 520 STE + disq. vierge + souris, le tout pour 3 000 F (région parisienne + logiciels 3D formes humaines + Cyberpaint, Studio etc. **Stéphane GROSPERRIN, 10, rue Danrémont, 75018 PARIS. Tél. : 46.06.16.54.**

Vds jeux originaux sur Atari XL-XE, possède Arkanwoid, Archon, Dralonus, Smash hits II, Super Zaxxon, etc. envir. 50 F, la K7 ou 100 F cartouche. **Jérôme BARBECOT, 10, place Saint-Benoît, 63110 Beaumont. Tél. : 73.27.23.50.**

Vds 800 XL Atari + 65 disks + boîte de rangement + 2 Joysticks + drive 1050 cause achat STE, le tout 1 200 F. Salut et merci. **Eric DURAND, 2, résidence Jean-Bouin, 95100 Taverny. Tél. : 30.40.86.32 (après 17 h).**

Vds Atari 1040 STF + jeux + Joysticks + souris + manuels + Péritel + tapis, le tout 4 000 F à débattre. Dépêchez-vous ! C'est urgent ! **Nicolas MOUCHET, 99, avenue du Maine, 75014 PARIS. Tél. : 43.22.40.24.**

Vds pour ST : Iron Lord, Drakkhen, Space Harrier 2, La Quête de l'Oiseau du Temps, Super Hang On : 150 F, l'un et GFA Artist 200 F. **Jean-Pierre LAVIE, 4, rue des Bains, CPC 64290 Gan. Tél. : 59.21.53.76 (après 18 h).**

Vds Atari 520 ST DF + lecteur externe + moniteur couleur + GFA 3.0 + boîte de rangement + logiciels + livres prog. GFA à débattre. **Gilles CARALI, 2, avenue du Moulin, 77230 Moussy-le-neuf. Tél. : 60.03.47.98 (après 18 h 30).**

Vds lecteur cassette pour Atari 800 XL + cassettes jeux. Prix : 500 F. **Eric PANTALEON, Cité Le Clos, Bt 4, La Rose, 13013 Marseille.**

Vds jeux originaux ST : Great Courts, Xenon 2, Populous, Rainbow Islands, Hard Driving, Midwinter Explora 2, Bio Challenge, Robocop, Sweek, X-Out. **Cyrille JOFFRE, 7, rue Camille-Corot, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.08.52.00.**

Vds sélecteur de faces pour ST 70 F. Port compris. Vds Ultima IV pour 2 c. Vds Ultima 5 et PC et 2 c. 100 F, chacun + Armada + Double Dragon 2. **Didier OUVRE, 24, rue André-Sabatier, 92000 Nanterre.**

Vds Atari + moniteur couleur + souris + nbrx jeux : Galdregous Domain, jeux d'échec etc. Prix : 4 000 F. **Olivier DUFETRE, 88, rue Camelinat, 93270 Sevran. Tél. : 43.63.86.95.**

Vds jeux pour Atari 520 ST, Iron Lord 160 F, Spiderman and Captain America, 140 F. **Laurent GALLIMELLI, Chemin sous les Vignes, 38540 GREMAY. Tél. : 78.40.87.32.**

AMIGA

Vds Blood money (original) 80 F sur Amiga + vds 23 livres d'aventure dont vous êtes le héros, 15 F l'un, ou le tout 300 F (val. réelle 600 F). **Joëlle RAMADAMI, 4, lot. les Chênes, route de Frossay, 44320 Saint-Père-en-Retz. Tél. : 40.21.77.98.**

Vds C64 + monit. monochrome + lect. K7 + 30 jeux et util. 1 00 F seulement. **Philippe FERRUCCI, 17, rue Wilson, 69150 Decimes. Tél. : 78.49.66.22 après 17 h.**

A 2000 + 1084 + 2e lect. interne + orig. + imprim. Nec P7 + couleur + util. prof. + jeux + autre matos. Attends prop. **Jean Charles. Tél. : 48.29.13.49 après 18 h ou mess. répondeur.**

Vds C128 + drive 1541 + lect. K7 + imprim. MPS 801 + power cartridge + adapt. Péritel TV + 200 disks + livres. le tout 2 800 F. **Pascal IGNACCHETTI, 10, chemin des Aires, 82230 Bormes-les-Mimosas. Tél. : 94.71.21.71.**

Vds C128 + lect. + boîte de rangement + nbrx jeux. Le tout 1 500 F. **Christophe BOCKET, 46, rue Jan-Masaryk, 59240 Dunkerque. Tél. : 28.20.32.26.**

Vds Commodore C128, monit. 1901, 1541, light pen, C2NB, jeux sur diques et K7 orig. Vendu en lot ou au détail. **Thierry PUGET, 21, rue Albanie-Regoult, 31000 Toulouse. Tél. : 61.63.43.98 après 18 h.**

Vds C64 + mon. coul. + lect. 1541 + trs nbrx jeux + boîtes rangt : 1 250 F. N'hésitez pas à écrire pour dem. plus amples infos. **Gregory VUILLEMIN, 64, rue Portalis, 83330 Le Beausset.**

Vds pour C64 : 1541 + Péritel + 180 disks + boîtes de rangt. + orig. Le tout 1 100 F. **Bruno PROVOST, 1, rue des Bourettes, 78440 Procheville. Tél. : 34.79.61.04.**

Vds Amiga 500 + monit. couleur 4 500 F. Si absent laissez corrdonnées SVP. **Pascal. Tél. : 64.68.20.39.**

Vds jeux sur C64 disks à des prix super. Possède nbr. news. Orign. sur C64 K7 de 40 à 50 F. Poss. éch. sur disk. **Jean-Yves CALAIS, 40, rue de l'Ecole-Maternelle, 60000 Beauvais. Tél. : 44.02.42.21.**

Vds Amiga 500 + manette + jeux orig. Garantie 22 mois + livre. Prix : 3 800 F + Péritel. **Maurad KARA, 2, allée Pablo-Neruda, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.04.90.08.**

Vds Commodore 128 + lecteur K7 + 80 jeux + 1 manette + revues. Le tout 1 000 F. **Laurent GRENOUILLET, 3, allée des Vergers, 57111 Amanvillers. Tél. : 87.53.42.96.**

Vds lect. disq. C64 + nbrx jeux (entre autres : Pool of Radiance, Curse of the..., Exploding Fist, After Burner, etc.). Prix : 1 200 F. **Xavier PEETERS, 38190 Brignoud. Tél. : 76.08.90.72.**

Vds originaux Amiga 100 F : Foft, Populous, Dragon's Breath, Bloodwych Precious Metal, Voyager, 688 Attack Sub, F18, Terrorpods. 150 F : Midwinter. **Patrick MONLOUIS, 25, bd Félix-Faure, 86100 Chatellerault. Tél. : 49.23.31.34.**

Vds A500 + ext. 1 Mo + imprim. coul. + livres + jeux + utilitaires. Vds C64 + drive 1541 + cartouches + digitaliseur sons. Prix à débattre. **Laurent GUY, 3-5, rue des Capucins, 69001 Lyon. Tél. : 72.00.83.96.**

Vds pour A500 : Italy 90, Maniac Mansion, Pirate, Star Blade, Klax, Ivanohe, Xenon Omorph, Powerboat, Ninja Warrior, Pipe Mania, Comboracer, Knight Kristalin. **Sébastien BRICSCHU, 9, rue Adélaïde-Lahaye, 93170 Bagnolet. Tél. : 43.64.42.97.**

Vds Amiga 500 ext. horl. drive ext. imprimante coul. LC10 + divers accessoires + livres originaux et 350 disks. le tout 10 000 F. Sous garantie. **M. et Mme Pascal BOURDELLE, 16, rue d'Istanbul, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.77.36.**

Vds jeux orig. Amiga : Iron Lord Rockstar TV Sport Football Lancaster, Robocop, Kick Off Cabal Stunt Car Twinlord, etc. Pris80 F pièce. **Claude OLLIVIER, La Grande-Plaine, bât. A3, bd des Amaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds Amia 500 + 2 joysticks + nbrx jeux. garantie jusqu'en fév. 92, pour seulement 3 200 F. (Région parisienne si poss.). **Adlen BOUSELMA, 67, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : 42.38.30.57.**

Vds Amiga 500 + ext. 512K + joys. + Péritel + souris + jeux. Le tout 3 600 F. **Alain BLANC, 24, rue Loubet, 93200 Saint-Denis. Tél. : 42.35.11.46.**

Vds Amiga 500 (3.90) + fact. + gar. + ext. A501 + mon. coul. + 100 disks + 2 joys + doc. Sacrifié 5 000 F. Vds jeux Nex Sega 16B + CD + jeu Néo Géo DEM. **Adel. Tél. : 42.52.44.96.**

Vds Amiga 500 + 8 jeux (Batman, Rainbow Islands, R-Type, etc.) + disks vierges + util. + boîtier + 2 joyst. Le tout TBE (han. 90). prix : 4 000 F (à déb.) : **Loïc CARRET, 25, rue 1bouë, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.42.81.57.**

Vds jeux ba sprix sur Amiga 500 + console Sega + 6 jeux. Neuve fin 89 : 800 F. Vds Perfect Sound + Aegis II : 300 F. **GRETZKY. Tél. : 79.61.16.34 après 18 h.**

Vds C64 + 1541 + monit. coul. + jeux + 2 manettes + manuel. Prix : 2 000 F. Achats : Atati STE ou STF DT. De 1 500 F à 1 800 F + F29 : 50 F. **Daniel NES, 33, rue du Vieux-Versailles, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.39.44.**

Vds C64 + 1541 + lecteur K7 + nbrx jeux K7 + docs + boîtier de rangement. 3 000 F. **laurent BORRI, 4, rue Général-Ganeval, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.22.38.69.**

Vds Commodore 64 + drive 1541 + Speed Dos + nbrx jeux + imprim MPS 801 + boîte rangement. Le tout pour 2 400 F ou faire offre. **Cyril BARTHELEMY, 52, rue Marius-Piant, 54520 Laxou. Tél. : 83.27.65.46.**

Vds CBM 128 : 600 F. Ext. mémoire servant de disk virtuel : 400 F. Lecteur K7 : 100 F. 2 joyst. : 100 F. Ou le tout 1 000 F. **Cyrille SAADA, 14, av. du Général-Mangin, 75016 Paris. Tél. : 42.24.75.25.**

Vds pour Amiga 500, nbrx logiciels entre 30 F et 50 F. Poss. d'échanges. Arnaqueurs s'abst. Alors une seule adresse ! **David DOR'EE, 28, rue Longue, 94417 La Montagne (Ile de la Réunion). Tél. : 23.80.78.**

Vds originaux Amiga : Battle Squadron, Dragon Breath, Speedball, etc. 100 F. Paris. **José ALBAINA. Tél. : 42.58.53.86 après 18 h.**

Vds ou échange nbrx jeux sur Amiga 500. Liste sur demande. Cherche éduc. : Bobby, Labyrinthe aux 100 calculs, etc. Absent juillet-août. **Philippe MAUGER, impasse du Coteau, 76470 Le Tréport.**

Vds Amiga 500 + mon. coul 1084S + souris + joyst. ext. + A501 + drive ext. 31•2 pouces + imp. Epson LQ-500 + nbrx disk + livres + revues. Le tout pour 9 000 F. **Arnaud VEYSSIERE, 50, av. EDzison, 75013 Paris. Tél. : 45.86.91.45.**

AFFAIRE : C64 + 1541 + mon. coul. + 80 jeux + 2 joyst. + livre. Tout TBE. N'hésitez pas. Réponse assurée. **Frédérik SUMIEN, 27, av. Serullaz, 69670 Vaugneray. Tél. : 78.45.94.84.**

Vds Amiga 500 + monit. coul. 1084 (1990) + joyst. + nbrx log. + 20 Tilt et 20 autres revues. **Habib RAHOU, 34, rue de Lorraine, 92300 Levallois-Perret. Tél. : 47.37.57.66.**

Vds lecteur externe pour Amiga (Roctec RF 302 C). Jamais servi. URGENT. Prix à déb. (env. 500 F). **Olivier MALLO, 74, rue du Coteau-Jouvent, 25200 Montbéliard. Tél. : 81.98.21.60.**

Vds nbrx jeux pour C64 disk•K7 (Wargame, Simulation, Arcade). **Joël LAGAUDE, 1, square du Diapason, 95000 Cergy. Tél. : 30.73.89.80.**

Pour Amiga 500 vds originaux : Bomber 130 F, Sherman M4 : 120 F, Gunship 120 F, Lombard rally 130 F, Jack Nicklaus' 120 F, Test drive II 130 F. **Jean-Charles BUDING, 8, parc de l'Iton, 76130 Mont-Saint-Aignan. Tél. : 35.74.55.43.**

Vds Commodore 64 + lecteur K7 + lecteur disks + nbrx jeux. 2 000 F. **Lionel PEYRE, 1, av. Maréchal-Leclerc, 42350 La Talaudière. Tél. : 77.53.34.81.**

Vds C64 moniteur coul. + lect. disq. + lect. K7. + disq. jeux. + 2 joyst. doc. 2 300 F. **Norbert TOUZET, 1, rue de la Cerisaie, Saint-Etienne du Vauvray. Tél. : 32.59.42.94.**

URGENT ! Vds C64 nouv. mod. + mon. 1702 + lect. D7 1541 + jeux : le tout 2 000 F, en TBE. **Sébastien AURILLON, 23, allée des Chevreuils, 91330 Yerres. Tél. : 69.48.93.05.**

Vds C128 + 1571 + 1531 + imprim. coul. + power cartridge + manuels + revues + jeux + joyst. Le tout TBE. 4 500 F. Prise Péritel poss. **Fabrice LEROUGE, 12, rue des Aulnes, 68240 Kayserberg. Tél. : 89.47.30.48.**

Amiga 500 vds Extension 512 + drive externe 5 pouces + 3 pouces. Prix ext. : 500 F Prix drive 5 p. : 600 F. Prix drive 3 p. : 450 F. **Didier BORTOLIN, 45, bd du Breuil. 57100 Thionville. Tél. : 82.34.37.63.**

Vds original Sim City pour Amiga : 130 F (prix neuf : 300 F). **Virgile TSOUO, Rozières, 12200 Savignac. Tél. : 65.45.48.61.**

Vds AMiga 500 •fév. 90 + 2 joyst. + nbrses revues + nbrx jeux (Beast. R, Islands, Kick Off 2, etc.) + mon. coul. 1084. **Julien DENIAU, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.44.82.**

Vds Amiga + 2e lect. + très nbrx disks orig. + joy. + Amstrad 6128 mono + 2e lect. + nbrx porgs + interfaces + câbles + Péritel. Appeler pour rens. **Roger BILLEREY, 69, rue Neuve-d'Argenson, 24100 Bergerac. Tél. : 53.57.59.42.**

Vds carte Hercules + écran, carte Véga Paradise + (800 + 600) pour PC. Logiciels orig. Amiga : 6885 UB, F29, I59, Willow, Dragon S'Lair, Zany Golf, etc. **idier ROUILLARD, 4, rue Albert-1er, 17440 Aytre. Tél. : 46.44.07.36.**

URGENT ! Vds Amiga 500 (garantie 1 an et 7 mois) + nbrx jeux (Beast, Rick, Kick off, etc.) + câble Péritel + 2 joyst + tapis souris + démos + util. : 3 500 F. **Florent COURGEON, route des princes, 60260 Lamorlaye. Tél. : 44.21.43.41.**

Vds C128 + 1541 + 1530 + monit. couleur 1901 + 4 manettes + 200 disks •1 000 progs) + power cartridge + 20 K7 + livres + cordons : 3 500 F. **Pierre MORISON, 3, rue des Alouettes, 94140 Alfortville. Tél. : 43.78.03.84.**

Vds originaux pour Amiga 100 F chaque : Triad, Kult, Obliterator, Captain Blood, Targhan, The Three Stooges. **Alain STEPHANT, 7, av. de la Commune de Paris, 94400 Vitry-sur-Saine. Tél. : 46.81.26.82.**

Vds Amiga 500 + lect. ext. + ext. 512 4' + horloge + 2 joyst. + jeux + démo + util. + docs. Valeur 9 000 F cédé 6 500 F. Cadeau : housse, tapis, souris. **Claude LIROT, 2 bis, rue du réveillon, 91800 Brunoy. Tél. : 60.47.40.21 répondeur.**

URGENT. Vds Amiga 500, prix : 6 000 F, avec interface + logiciel midi, mon. coul. 1084, lecteur ext., mémoire 512 K, 3 souris, 2 joyst + 100 disks. **Frédéric CLAIRE-EUG'ENIE, 58, rue du Sergent-Bobillot, 93100 Montreuil. Tél. : 48.51.57.02.**

Vds moniteur mono. (vert et noir), prise RCA jack connectable sur les Amiga 500 équipés de cette prise. pris : 900 F. Très peu servi. **Fabienne MENVIELLE, 2, av. des Pyrénées Estos, 64400 Oloron-Sainte-Marie. Tél. : 59.39.92.27.**

Amigaman, les Fred Fish disk de 1 à 350, le N° : 10 F. Disk compris. Minimum une commande de 5 disks. **Eric BAILY, Itterbeeksebaan 151, 1710 Dilbeek (Belgique). Tél. : 25.69.75.45.**

AFFAIRE ! Vds Amiga 500 tout neuf, jamais ouvert (30 mai 90) + 200 disks vierges et joyst. pour 5 000 F. Cause déménagement. **Stéphane BAUSSET, paris. Tél. : 48.43.33.19.**

Vds Amiga 500 + Péritel = tapis souris + housse clavier + boîte de rangement + 130 disks + 2 joyst. + magazines. Prix : 4 500 F (sous garantie). **Noor SADAR, 94, rue du Fbg-Poissonnière, 75010 Paris. Tél. : 48.78.89.42.**

C64, vds jeux (Block Out, Hammerfist, X-Out). Prix concurrentiels. Réponse assurée. **Christian LEVEQUE, 5, rue Yann-Palach, 49000 Angers. Tél. : 41.44.55.46.**

Vds C128 + 1541 II + 1 joyst. + 30 jeux + 10 disks vierges + housses + manuel + lect. de K7 avec K7. Le tout 2 500 F à 2 700 F à déb. Merci. **Christophe HARANT, 17, cours des Bergeronnettes, Ernolseim-sur-Bruche, 67120 Molsheim. Tél. : 88.96.01.62.**

Vds Amiga 500 couleur + 40 jeux (Battle Squadron, Xénon-2, etc.) + 2 manettes + mouse master + socle monit. Acheté 8 000 F, vendu 5 500 F. **Yann LORTHOIS, 5, rue Gaston-Monmousseau, 94460 Valenton. Tél. : 43.89.71.16.**

Vds Amiga 500 + ext. A501 + mon. coul. + factures. Acheté 03-90 + 100 disks + 2 joyst + doc., etc. Sacrifié 5 500 F. Vds NEc II, CD Rom. **Adel DERJANI. Tél. : 42.52.44.96.**

Vds Amiga 500. Moniteur coul. ext. 512 Ko + 2e lect. + haut parleurs + câble Minitel + 1 centaine de disks et joyst. 6 500 F. **Frédéric BRANDEAU, 13, allée de Marivaux, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.90.95.42.**

URGENT ! Vds C128 + 1541 + monit. mono + joyst. + nbrx jeux•util. (Géos, Virgule 128, Multiplan) + btes rang. + livres + cartouches + cordon. Le tout 2 500 F. **Laurent BASTIDE, 19, av. Henri-Robert, 92600 Asnières. Tél. : 47.69.03.96.**

Vds Amiga 500 vers. 1.2 + 2nd drive + A501 + orig. + nbrx jeux•util. + les toutes dernières news. Valeur 9 500 F, vendu 6 000 F, à déb. **Richard. Tél. : 42.04.05.87.**

Vds moniteur couleur Commodore 10845, RVB, TTL, 640x400, stéréo. Excellent état. **Alain PETIT, 3, impassse des Jacinthes, Garnd-Charmont, 25200 Montbéliard. Tél. : 81.95.17.78.**

Vds C64 + lect. K7 + 2 joyst. + 3 livres + nbrx jeux (wonderboy, Byggy boy, Summer Games I, II, Lode Runner, etc.). Prix intéressant. **Eric PICOLLET, « Charaville », 73200 Albertville. Tél. : 79.32.17.98 après 18 h.**

Amiga 1000 1 Mo + mon. coul. Péritel 1081 + lect. ext. 3,5 + souris + tapis + joyst. câble imprimante + 60 jeux et progs. + boîte rangt. TBE 67 500 F seulement ! **François LAUGEL, 16, rue de Marnes, 92410 Ville-d'Avray. Tél. : 47.09.04.18.**

Vds Amiga 500 + mon. coul. 1084 + joyst. + ext. A501 + imp. Epson LQ-500 + drive externe + nbrx livres + revues. Le tout 9 000 F. **Arnaud VEYSSIERE, 50, av. Edison, 75013 Paris. Tél. : 45.86.91.35.**

Salut ! Vds jeux C64 (prix très intéressants). possède de très hot-news (Venetta au 16.06.90, pas mal non !) Je suis honnête. Equinox. **David LEUCHART, 20, rue du Clos-du-Moulin, 59160 Lomme. Tél. : 20.92.51.99.**

Vds C64 + écran mono + lect. 1541 + lect. K7 + cartouche fast load + 2 joyst. + jeux + disk vierges. 2 000 F. **Charles DIAZ, 11, rue Chouvroux, Aubervilliers. Tél. : 43.52.60.63.**

Vds Amiga 500 sans moniteur + 2 joyst. + souris + 30 disquettes. Très peu servi. 3 200 F. **Frédéric JUVIGNY, 2, rue de l'Etang, Berzy-le-Sec, 02200 Soissons.**

Vds Commodore 64, lecteur disquette 1541, lecteur K7 1530, joyst., jeux. Prix très intéressant. **Dominique LE FRANC, 11, rue Sesto-Fiorentino, 93170 Bagnolet. Tél. : 43.64.87.18.**

Vds Amiga 1000 + 512 Ko + nbrx logs : 3 500 F + moniteur mono offert. Vds Apple II CV + 384 Ko + câbles : 2 000 F. **Cyril DUPRE, 3, rue Emmery, 75020 Paris. Tél. : 47.97.35.39.**

Vds C64 pour pièces de rehange 200 F + 1541 (500 F) + 30 originaux (Robocop, Tambo III) 400 F + Logo utilitaire 200 F) + monit. coul. 800 F. **Arnaud CHENET, 7, rue de Gretz, 77240 Cesson. Tél. : 64.41.71.12.**

Vds Amiga 500, 1 Mo Ram, écran coul. lect. ext., table à digitaliser Easyl - écran Atari SM124, imp. Citizen 120D, joyst., logs. Bon prix. **Emmanuel BIGONI, 24, bd de Strasbourg, 75010 Paris. Tél. : 42.06.86.03.**

Vds Amiga 500 + 1084S + beast + 15 jeux (Battle Squadron, etc.) + joyst. + doc. + gadget (kit de nettoyage) + emball. + souris. Garantie. 6 000 F. **Jean Régis PERRUCHOT, 19, avenue du Bel-Air, 94000 St-maur-des-Fossés. Tél. : 48.86.48.73.**

Vds Amiga 500 + ext. mémoire 512 Ko + 2 joyst. + boîtes rangements + nbrx jeux. 5 800 F à débattre. **Alexandre BOUVT, Chalet Le Courtil, 74120 PrazeArly. Tél. : 50.21.90.02.**

Vds Commodore C64 + 2 lect. K7 + jeux : 1 000 F. Vds jeux Séga + console : 1 500 F (Golden Axe, Out Run, etc.). **Philippe GAILLARD, 553, av. de la République, 59700 Marcq-en-Barœul. Tél. : 20.31.56.27.**

Pour Amiga vds ext. 512 K : 700 F, imp. Star MC10 (N●B) : 1 250 F, Vidi-Amiga : 1 500 F (digitaliseur vidéo temps réel). **David. Tél. : 48.94.57.67.**

Vds nbrx jeux pour C64 disk●K7 (Wargame, Simulation, Arcade). **Joël LAGAUDE, 1, square du Diapason, 95000 Cergy. Tél. : 30.73.89.80.**

Vds C64 + lect. K7 + lect. DK + 100 DK programmées ! + boîtier + DK professionnel + joyst. + livres + adapt. PAL●Secam : 2 000 F. **Igor LAFFERRERIE, 52, av. Galois, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : 46.60.57.04.**

Vds PC 30 AT Commodore 12 MHz + 1 mon. coul. Ega DD 20 Mo 3"1●2, 5"1●4 + souris imprimante. TBE. Garantie. Logiciels. Uniqu. Paris●région. **Yann FLOCH, Paris 15e. Tél. : 40.60.18.66.**

Vds originaux sur Amiga et cherche à rétablir le contact avec Parid B. pour éch. de jeux. C'est vraiment URGENT ! **patrice LARCHEVEQUE, 93, bd Arago, 75014 Paris. Tél. : 43.37.97.00.**

Vds drive 5 1●4 700 F pour Amiga mais adaptable sur PC t Amstrad é 100 disquettes au prix de 800 f. **Frédéric DELFIEUX, 26, av. Joffre, 92380 Garches. Tél. : 47.01.23.56.**

Vds Amiga 500 + modulateur vidéo Pal + prise Péritel + boîte d'emballage. Le tout pour 3 000 F. **Xavier SCHEER, 4, rue Saint-Hilaire, Jussy, 57130 Ars-●Moselle. Tél. : 87.60.11.29.**

Vds jeux sur Amiga et utilitaires. **Frédéric. Tél. : 35.67.70.69.**

Vds ou éch. nbrx softs Amiga 500. Recherche éducatifs + tuner TV. Vds original de Luxe Paint III + livre. Recherche Bobby (éduc.). **Philippe MAUGER, impasse du Coteau, 76470 Le Tréport.**

Vds C64 + lecteur K7. Le tout TBE avec nbrx jeux orig. et 3 manettes. prix à débattre. Livre avec cordons et manuel. **DOminique VIEU, 7, rue Docteur-Blaveaux, 81100 Castres. Tél. : 63.59.83.44.**

Vds originaux Amiga. Dragon Ninja : 180 F. Double Dragon III et La Quête de l'Oiseau du Temps (version en anglais) : 120 F chaque. Targhan : 150 F. **Brice TERZAGHT, rue Saint-Martin, 90330 Chaux. Tél. : 84.29.51.53.**

Vds sur Amiga log. orig. de graphisme Deluxe Paint II, état neuf (peut servi). Valeur 650 F vendu 300 F. **Julien HARY, 20, quai Barbès, 69250 Neuville-sur-Saône. Tél. : 78.98.26.47 après 17 h.**

Vds Commodore 64, lecteur de disquettes 1541, moniteur couleur, imprimante MPS 803, 1 joyst., TTX, échecs, jeux. Prix 3 500 F. **Pierre. Tél. : 42.45.53.38.**

Pour Amiga : vds 2 originaux. Midwinter : 150 F et Hound of Shadow : 100 F.Les deux : 200 F. Le tout dans boîte avec manuels ! **Thoas MERY, 175, rue du Fbg Poissonnière, 75009 Paris. Tél. : 40.23.08.40.**

Vds Amiga 500 monit. 1084 Joy Konix + Sonix DP2 4096 + 40 prg. + disk. Garanti encore 1 an. Peu servi. **Francis COPPET, 19, av. de l'Orangerie, 91800 Brunoy. Tél. : 60.46.92.96.**

Vds AMiga 500 + mon. coul. 1084S + ext. 512 K avec horloge + lect. ext. + nbrx D7. **Laurent PELEGRI, 6, rue Michel-de-Bourges, 75020 Paris. Tél. : 43.70.45.59.**

Vds Amiga 500 + imprimante Citizen 1800 + moniteur coul. Philips 8801 + disks vierges + boîtes de rangement + jeux (11) + papier. Le tout 8 000 F. **Michaël DURANTET, La Brosse, 71250 Chateau. Tél. : 85.59.14.00.**

Vds jeux orig. sur Amiga : Shadow of the Beast, Eagle Rider, Seuk. Faire offre. Achèterais doc. de Deluxe Paint 3 traduite en français. Salmut ! **Nicolas GEYSSE, 29, rue des Bruants, 30900 Nîmes. Tél. : 66.64.91.71.**

Vds nbrx news (Turricane, TV Sports Basketball, Tennis cup, etc.). Recherche tablette graphique ou scanner pour Amiga. **Julien JEAN-ALEXIS, 8, avenue Saint-Simon, 77680 Roissy-en-Brie. Tél. : 60.29.25.08.**

Avis aux Commodore. Men VPS C64 + lect. K7 + 1541 + joyst. + jeux (sur disk, K7 et cartouches) + nbrx livres. Le tout 1 950 F. **Emerson. Tél. : 47.88.66.86.**

Vds lecteur disk pour Amiga à 650 F, état neuf et sous garantie + vds C128 complet : jeux, moniteur, K7, imprimante, livres, etc. **Sébastien MISSOUL, 39, rue de Bellevue, 92160 Antony. Tél. : 46.66.72.76.**

Vds CBM 128 + power cartridge + joystick + nbrx jeux + 20 discs vierges + adapt. Péritel + docs + jane + 1541 + 1530. le tout : 4 500 F. **Frédéric NAUD, 15, rue des Portes, 17470 Aulnay. Tél. : 46.33.10.86.**

Vds Amiga 500 + ext. 512 + nbrx log. (jeux, util.) + péritel + joysticks + boîte de rangement + mag. 10 mars 1990. Le tout 5 500 F. **Patrice PAPPALARDO, 198, route de Turin, 06300. Tél. : 93.26.34.22 après 19 h.**

Vds C64 new + 1541 II + 1530 + 400 disq. avec des tonnes de jeux, util., etc. + joystick + revues + notices + K7 + 3 boîtes de rangement + livres. Prix !!! **Jérôme HEDTMANN, 5, rue du Gr.-Tassigny, 67150 Erstein. Tél. : 88.98.66.02.**

Vds pour Amiga 500 4x4 Off Road Castle Warrior Gun Ship, à un prix très bas. **Benoît LAMBERT, 3 bis, rue St-Romain, 69008 Lyon. Tél. : 78.00.36.65.**

Vds A500 + 20 disks + souris + 1 joyst. : 3 290 F + Péritel (150 F) + lect. 3"1●2 (690 F). Valeur 4 730 F. le tout pour 3 990 F. **Olivier LIGOT, 25, rue du Fort, 92320 Chatillon. Tél. : 46.42.28.57.**

Vds C128 + lecteur disk 1541 + lect. K7 1571 + imprimante MPS 803 + boîtier Péritel + nbrx jeux + livres. le tout vous est donné 3 500 F. **Laurent GUEGAN, Le Grous Euse, Le Mont-Redon, 83260 la Crau. Tél. : 94.66.06.48.**

Amiga 500 + écran 1084 stéréo + joystick + protège-clavier + diskette + doc. Etat neuf, 10 H de fonctionnement. 5 000 F. **Bernard BARRILE, Les Baisses, 13680 Lançon-de-Provence. Tél. : 90.42.65.36.**

Vds Amiga 500 avec moniteur couleur 1081. le tout 4 600 F. **David DUSSAUBAT, 14, Axeri-Mendi, 64200 Bassussarry (Biarritz). Tél. : 59.43.02.10.**

Vds pour C64 : power cartridge + port 3 cartouches. Cherche imprimante C64 + contact pour échange + orig. jeux K7 et disq. **Emmanuel GULLY, 193, rue des 3e et 7e RTA, 88290 Saucxures●Moselotte. Tél. : 29.24.61.38.**

Vds west phaser Amiga, neuf, cause A1000 pas compatible. 250 F. Ech. log. Rock Star contre Sim City ou Pirat (le jeu). **Frédéric PEREZ, Les Corbières, 69380 Chessy. Tél. : 78.43.94.67.**

A vendre pour C64 cartouche action replay 5 pro. tél. pour détails. A vendre aussi jeux pour Amiga (Midwinter, Starblade, Zombi, etc.). **Hervé LE GUIFFANT, 12, rés. des Thermes, 78230 le Pecq. Tél. : 30.87.03.99.**

Vds C128 (NSTC) + 1571 (neuf) + lect. K7 + imprimante Seiko + géos 128 + moniteur couleur (NSTC) + souris 1351 + nbrx jeux. le tout 3 000 F. **Gérard MURA, 100, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : 42.03.79.71.**

Vds C64 + lecteurs K7 et D7 + nbrx jeux, acheté en déc. 1989, état neuf. vendu 3 000 F, à discuter. **Stéphane CLAUDE, Bât. Couperin C●21, Croix de Metz, 54200 Toul. Tél. : 83.64.19.19.**

Vds Amiga 500 (mars 90) + facture + moni. coul. 1425 stéréo + ext. A501 + 2 joysts + nbrx jeux 100 disks news + revues. Sacrifié pour 5 500 F. **Adel. Tél. : 42.52.44.96.**

Vds C64 II + 1541 II + moniteur mono + nbrses disks vierges. Bon état. 3 000 F. Vds Amiga 500 bon état 2 500 F. Préférable région 57. **Geoffroy GREIS, 14, Le Verger, 57600 Gaubiving.**

Rabais ! Vds Amiga 500 + mon. coul., état neuf (+ ext. mémoire 500 K optionnel) + 2 joyst. + originaux + disks. le tout 4 990 F. **Thierry SEGUIN, 24, rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : 40.34.10.38.**

Vds C64 + Mon. coul. + lect. disk + K7 + très nbrx jeux + boîte rang. Réservé acheteurs sérieux : 1 990 F. Ne pas hésiter, à contacter d'urgence ! **gregory VUILLEMIN, 44, rue Portalis, 83330 Le Beausset. Tél. : 94.90.44.93 avant 19 H.**

Vds imprimante Commodore MPS 803 avec chariot + ruban, état neuf 1 000 F à débattre. **Daniel BARREAU, 17, rue Michelet, 03000 Moulins. Tél. : 70.20.97.73.**

Vds Amiga 2000 + moniteur 1084 + 2e lecteur 3"1●2 + extension 2 Mo + nbrx originaux dédiés pessin et vidéo + très nbrx jeux pour le fun. le tout 12 000 F ferme. **Jacques VIEL, 54, rue Sébastien-Mercier, 75015 Paris. Tél. : 43.79.88.12.**

Vds jeux originaux sur Amiga pour 100 F l'unité. Great Courts, Kick Off, Chase HQ, Tennis Cup. Cherche player manager en solede. **Olivier PICARD, 11, allée Lancelot-du-Lac, 35136 St-Jacques-de-la-Bande. Tél. : 99.30.15.05.**

Vds C128D + power cartridge + nbrx livres et jeux + boîte de rangement. Vendu 2 000 F + port. **Jean-Claude FAVERGEAT, route de Lyon, Vimines, 73160 Cognin. Tél. : 79.69.43.71.**

Vds une cinquantaine de jeux pour C64 300 F ou échangerais contre des jeux 464 Amstrad. URGENT. **Nicolas AUGUET, 27, rue des Géraniums, 66330 Cabestany. Tél. : 68.67.00.13 h.r..**

Vds Commodore 64, extension, écran, imprimante, joystick, nbrx jeux. 2 000 F. **Philippe RAYMOND, 5 bis, rue Charles-Auffray, 92110 Clichy. Tél. : 47.39.88.09 après 19 h.**

Vds C64 + mon. coul. + lec. K7 et disk. + imprim. MPS 801 + P. listing + power + joyst. + livres + revues com. + disk et rang. + jeux + meuble. Le tout 5 000 F. **Franck SUTTER, 7, chemin de l'Ouche, 77750 St-Ouen-sur-Morin. Tél. : 60.23.86.64.**

Vds drive 1541 pour C64 + 100 disks. Vds lecteur 1530 + 25 K7 de jeux. prix à déb. Bon état. **Davis FERRIS, Caderc, 65240 Arreau.**

Vds Amiga 2000 + 1084 sous garantie (cause 2500). 8 000 F. **Mathieu LAUFFRAY, 10, rue St-Julien-le-Pauvre, 75005 Paris. Tél. : 46.33.68.87.**

Vds une vingtaine d'orig. dont : Shadow of Beast, King of Chicago, 3 Stooges, F18 Intercept, etc. ou éch. contre lecteur 5 p. 1●4 pour A500. **Eric MELLANO, 6, rue Brillat-Savarin, 75013 Paris. Tél. : 45.88.71.23.**

Vds jeux C64 et Amiga 500, prix très modestes. poss. (nbrses nouveautés). Liste sur demande. **Jacky ALCESILAS, 7, rue de la Forge, 59610 Fourmies. Tél. : 27.60.38.74 après 17 h.**

Vds jeux Commodore 64 D7 et K7, 40 F pièce. **Nruno ANTOCI, 257, chemin de la Pierre, Plantade, 34000 Lunel. Tél. : 67.71.37.84.**

Vds Amiga 500 + extension 512 K + lecteur externe 3 1●2 + nbrx progs. Le tout 5 800 F à débattre ! **David ROCHEDIEU, 6, allée Auguste-Marimon, 26000 Valence. Tél. : 75.40.80.17.**

A 2000 DD40M + Ram 2M imprimante LC10 + log. graphique PAD DP II. Doc. à prog. util. system. Prix 2 000 F. matériel neuf. Ecrire SVP. **Daniel SARCY, 88, rue de la Fontaine-Grelot, 92160 Antony.**

Vds démos sur Amiga 500 bas prix. Vds lecteur externe sur 520 ST, simple face : 200 F. **Hugues SIMONET, 7, rue de la Mardelle, 95270 Viarmes. Tél. : 30.35.34.38.**

Vds Amiga 500 + Péritel + tapis souris + 2 joyst. + 5 boîtes rangement de disks + 55 jeux + 20 disks vierges. le tout 4 200 F. **Jérôme MARTIN, 12, av. du Belvédère, 42170 St-Just-St-Rambert. Tél. : 77.36.73.54.**

Vds Amiga 500 tbé + 20 disquettes de jeux (Shadow of the Beast, etc.) + prise Péritel. Prix : 3 300 F. **Pacôme DANHIEZ, 22, rue du Temple, 95160 Montmorency. Tél. : 39.64.22.76.**

Vds C128 + moniteur 40-80 colonnes monochrome + TTX Virgule. 2 500 F à déb. **Dominique GARNIER, Launay-Maulave, 53300 Oisseau. Tél. : 43.00.36.02.**

Vds C64 + 1541 + magnéto + 50 K7 + 80 disqs + 2 transfos + power cartridge + books + boîte rangt. le tout TBE 2 600 F. **Tél. : 94.32.13.82.**

Attention : vds Amiga 500 état neuf sous garantie + mon. coul. + joyst. Wico + nbrx jeux déments dont orig. + Tilt 72 à 79 + souris. Total 4 700 F. **Nicolas PIERRET, 11, rue Jean-Dollfus, 75018 paris. Tél. : 42.28.64.95.**

Vds C128D + monit. coul. 1901 + 1530 + nbrx livres et docs pour 128●64 : 3 000 F. Autoform basic 1+2 :400 F. Jeux orig. pour C64 : 400 F. **Jacques FORT, 1, rue du Docteur-Labbé, 75020 paris. Tél. : 43.61.86.55 après 19 h.**

Vds multiface 2+ Bas prix. Cherche contacts sur Amiga dans le Pas-de-Calais. **Nicolas ROBBE, 19, rue d'Achicourt, 62000 Arras. Tél. : 21.23.06.08.**

Vds C64 II + 1541 II + monit. coul. (SV 8000) + power cart. + joystick + très nbrx jeux. Le tout en TBE : 2 500 F. **Emmanuel RODRIGUEZ, 2, rue Richard-Wagner, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : 46.31.45.65.**

Vds Amiga 1000 + moniteur 1081 Stéréo + livres + progs + docs. TBE. Prix : 5 500 F à déb. Recherche en particulier dans la Drôme. **Laurent FABRE, impasse Jean-de-la-Fontaine, 26300 Bourg-de-Péage. Tél. : 75.02.37.12.**

DIVERS

Stooop !! Vds Goupil GS 288, 10 Mhz, Comp. AT + écran VEGA monochrome, DD 40 MO, nombreux logiciels, TBE, 1 300 F. **Huy Phuong PHAN, 23, rue Edmond Nocard, 94700 Maisons-Alfort. Tél. 43.76.26.86, après 20 H.**

Vds nombreux jeux Spectrum 48-128, (Top Tem Collection-Gauntlet II, les Hit d'US Gold...) Prix 50 F, le jeu ou 65 F. La compilation à débattre. **Jérôme SELLA, 66, rue Carnot, 95170 Deuil-la-Barre, Tél. 39.83.98.50.**

Vds Power Cartridge : 105 F + Divers Mags Anglais (ZZAP 64 - CVG -CU64 + AMIGA) (Crash - Young Sinclair) Pour spectrum + vieux jeux 50 Frs. **Eddy POULIN, 50, av. de la République, 95400 Arnouville-les-Gonesse, Tél. 39.93.50.70.**

Vds MSX1 VG8020 + Monit. Mono + Lecteur K7 + nombreux jeux + manettes et revues le tout : 1 500 F ou séparément. Seulement dans le 78 ou 92. **Patrice DORVILLE, 11, av. des Prés, 78170 La Celle-Saint-Cloud, Tél. 39.69.25.63.**

Vds module Turbo CBS + cassettes Venture - Schtroumph - Donkey Kong. **Patrick MELET, 2, impasse Henri EBELOT, 31200 Toulouse, Tél. 61.58.34.49.**

Vds lecteur 5 pouces + lecteur faces + lecteur faces + lecteur drives + 50 disks pleins + cadeaux garantie neufs, 40 pistes, cause AMIGA. **Dominique DELEMME, 29, rue Jean-Baptiste LARPEAUX, 39500 Douai, Nord, Tél. 27.97.60.67.**

Vds Alice Exten-16 K + 6 jeux K7 Lot : 600 Frs. **Jacq. LERICHE, 13, place Luxembourg, 51700 Dormans, Tél. 26.58.21.11.**

Vds originaux : Meurtres à Venise, Kult, La Quête de l'Oiseau du Temps. Faire offre. Achète drive 31●2 Externe : 500 F. **Stéphane MALBEGUI, 10, rue de Barbière, 26130 Saint Paul Trois Châteaux, Tél. 75.04.75.72.**

Vds Zx Spectrum + 2 128K+ câble Péritel + manette Sinclair + manivelle d'utilisation + 46 jeux originaux, le tout TBE. très peu servi : 1 1100 F. **Jacques AMATO, 5, chemin Albert Camus, 69120 Vaulx-en-Vélin, Tél. 78.80.10.31.**

Vds Buggy Rd Commandé (Vit Opt 27 km●heure) + 3 batteries TBE. Prix 1 100 F. Cartouches de jeux ATARI 2 600 F à 80 F. **Alain CISSIE, 47, rue St Germain, appt 37, 27000 EVREUX, Tél. 32.39.12.66.**

Pour sauveg. Pokes... : Multiface + notice : 450 F (Val. : 700 F) ou échange contre news. Vds originaux + notice + boîte : moitié prix (avent., action...) **Jean-Louis COMBAREL, 6, cours des Girondins, 33500 Libourne.**

Vds matériaux divers (boîtes de rangement), disk vierges 3'2 DF DD : 6 F l'unité. Disks 5' 1●4 : 4 F. Vds lot 100 Disks 5' 25 avec softs : 500 F. **Gérald KARCENTY, 146, avenue Jean Jaurès, 75019 PARIS, Tél. 42.00.75.03.**

Je suis collectionneur de télécartes. J'adorerais recevoir les vôtres quelque soit leur nature. Merci d'avance. **Xavier BARAU, 10, rue de Salles, 17220 Croix-Chapeau.**

PETITES ANNONCES

Je suis passionné par la micro ludique sur ATARI ST et je cherche un job en rapport. Contactez-moi. **Sylvain ROUSSEAU, 29, rue Hoche, 78800 Houilles, Tél. 39.68.99.02.**

Vds MEGA ST1 + IMP. Jet d'encre coul. + Multisync coul + classeur WEKA (2 MIS A J) 13 000 F. Vds camescope Sony CCD V7AFE 8 mm + accès + valise 5 500 F. **Robert VIGEAN, 11380 MAS CABARDES, Tél. 68.26.33.26.**

Vds 50 démos + 50 dompubs à très bas prix sur ST liste gratuite sur demande bonus pour 10 commandes. A bientôt. **Alexandre PUY, 39, rue de Vesoul, 2500 Besançon.**

Vds Fender Strato US, basse Ibanez active, Rockman bass, ou échange contre synthé ou expander. Appeler le soir ou écrire. **Patrick RAYNAL, Domaine de Gondières, 58000 Saint-Eloi, Tél. 86.37.17.24.**

Vds imprimante Star LC-10 encore sous garantie (11•10•90) + câble. Valeur 2 100 F. Vendue 1 700 F. **Stéphane NARDONE, 4, rue des Jasmins, Tél. 29.84.77.95.**

Vds Tilts, Micro News, etc. pour pas cher. Liste contre 1 timbre. **Jérôme BAUDU, 1, impasse Saint-Maur 94700 Maisons-Alfort.**

Vds imprimante DMP 2160 neuve + 2 logiciels + papier, console de jeux CBS + Turbo + adaptateur ATARI 2 600 + 10 jeux. **Hervé SEGUIRAN, Madrague ville, 13015 Marseille, Tél. 91.63.43.47.**

Vds Zx81 + Extension 16K + 3 manuels explicatifs + 1 cassette : 300 F. **Michel BENJAMIN, 37, place Gambetta, Tél. 59.39.28.23. après 19 H.**

Vds Orgue Antonelli 14 ; Golden organe 2411 (29 touches + 6 basses + 6 major) : TBE ou échange contre 2 K7 SEGA (si poss. : 3 d et phaser. Merci) **Tony BOUCHET, Le port-neuf-Torxé 17380 Tonnay Boutonne, Tél. 46.59.72.41.**

Falcon + Maupiti etc. cherche contact sérieux. Réponse assurée 100 %. **Jeremy CAPLETTE, 47, allée Collette, 59650 Villeneuve d'Ascy, Tél. 20.47.23.91.**

Vds Joystick Quickjoy 5 Etat neuf, + Piles + port gratuit. Prix : 20 F. (Jamais servi). **Philippe LACROIX, « Le petit Lieu » 74550 Perrignier, Tél. 50.72.43.58.**

Vds synthétiseur Yamaha PS5480, jamais servi, possédant boîte à rythmes, séquenceur, contrôleur midi et sources de sons midi garanti 6 mois 1 500 F. **Emmanuel REY, 139, rue du Haut de Beaulieu, 45560 Saint Denis-en-Val, Tél. 38.76.78.56, (soir).**

Vds DDI - 1 + logiciels (utilitaires + jeux) originaux ! Prix : 1 400 F (possible vendu séparément). **Farid REKEB, 31, rue Carrelier de la Salle, 78200 Mantes-la-Jolie, Tél. 30.33.25.67.**

Vds carte EGA 800 x 600 : 900 F (TBE), + disks 3P 1•2 HD, gde marque : 200 F, la boîte de 10, imprimante Brother, EP44, 24 aiguilles : 1 400 F, TBE. Bye ! **Khoî HUYNH-DINH, 6, rue des Nénuphars, 78900 Elancourt, Tél. 30.50.34.26.**

Vds moniteur couleur pour console de jeux ou ordinateur personnel à débattre. **VINDIS, 71, rue du Cherche-midi, 75006 PARIS, Tél. 45.49.14.50. HB.**

Vds Epson LX 80 Imprimante + chargeur auto + 4 rubans neufs le tout avec emballage d'origine 1 500 F, TTC. Parfait Etat. **Olivier TABLEAU, 18, allée A. Renoir, 95560 Montsoult, Tél. 34.69.95.33.**

Vds calculatrice HP 28c•s Hewlett Packard + livres. Prix sacrifié. Urgent ! **Serge LAURENT, Villa Champs TISSERAND, 01440 Lingeat Viiriat, Tél. 75.25.33.46. après 19 H.**

Logiciels originaux Drakkhen 180 F, Dongeon Master 140 F, Sapiens 100 F, Bat 250 F. **Michel DESLANDES, 11, rue GUERIN, 94220 ?, Tél. 48.93.48.60.**

Vds imprimante Manesman MT 80, 3 aiguilles, port Centronis, compatible Epson. Prix : 900 F. **Fabrice DUBOIS, 6, rue HEROLD, 92250 LA GARENNE-COLOMBES, Tél. 47.82.09.12**

Cherche contact sur MSx2, vds cartouches. **Tony ? Tél. 42.49.64.31.**

MSx2•2 + Disk Digits N° 1 Tests concours News etc. en vente 40 F 1D, 720 K 55 F 2D, 360K, Chq. Ord. **Patrick EGON, 96C, rue Philippe de LASSALLE, 69004 LYON.**

Vds env. 500 figurines 25 mm médiévales Fant. + livres AD&D : 1 500 F ou échange contre extension mémoire à 50l et drive ext. 3,5 P. pour Amiga. **Franck BORDIER, 18, allée Ambroise PARE, 94240 L'Hay-les-Roses, Tél. 46.60.90.37.**

Vds Athos et Jasmin, 2 + Synt. Vocal + Adapt. Secam + livres + revues + logiciels (200) + Disks + alim. + K7 + Péritel. Stop Affaire. 1 800 F. **Xavier SCHECK, 6, rue Chopin, 57320 BOUZONVILLE, Tél. 87.78.51.51.**

Vds Synthétiseur D-5 de Roland neuf et sous garantie : 500 F (possibilité prise midi). **Luc CHEMIN, 178, rue de Paris, 93130 Noissy-le-Sec, Tél. 48.47.39.81.**

Vds moniteur couleur haute résolution Philips CM 8832 TBE 1 200 F. **Louis-François COMPOINT, 38, rue des Saints-Sauveurs, 92260 Fontenay-aux-Roses, Tél. 46.60.24.06 après 19 H.**

Vds Sinclair 2x81 + DDCS : Basic, notice, listings + extension mémoire de 16K au plus offrant (seulement courrier). **Yacine TADJINE, 7, rue de LORT, 74200 THONON-LES-BAINS.**

Vds imprimante Epson LX800 TRES BON ETAT, PEU SERVI. PRIX : 1 200 F. **Pierre CHOTARD, 4, rue de l'Ile d'Arz, 56880, Tél. 97.40.06.50.**

Vds orig. Atmos + lecteur cassette + 10 jeux + méthode d'anglais + livre de programmes : le tout. TBE. Valeur : 1 500 F. Sacrifié : 500 F. **Albertino DOS SANTOS, 43, rue Saint-Lazare, 75009 PARIS, Tél. 42.85.37.34.**

Vds imprimante MEC PINWRITER P2200 (24 aiguilles - 80 colonnes) : 3 200 F. **Romuald MARTIG, 10, allée du Verdillat Mussey, 55000 BAR-LE-DUC, Tél. 29.78.51.52.**

200 F, les 15 cartouches intellivision ! (+ frais de port) : Beamrider, Micros Urgeon, Mission X... **Arnaud BOUTLE, 32, rte de TREBALLE, 44600 SAINT-NAZAIRE, Tél. 40.70.46.21.**

Vds MSX 1 Sanyo + jeux + souris + Joystick + imprimante MSX Philips. Qualité courrier TBE poss. Vente séparée. Px à débattre. Merci. **Patricia LANTZ, 3, rue du Bourg L'ABB'E, 75003 PARIS, Tél. 42.77.87.94.**

Vds Expander Multitimbrall Yamaha + Editeur 1 600 F. Ampli 50W 500 F. Table mixage 4 entrées + magnéto stéréo incorporé 900 F. Batterie élec. 400 F. **Christophe SANTAMARIA, 7, rue Léon PAULET, 13008 MARSEILLE, Tél. 91.71.98.66.**

Vds orgue CASIO, 20 rythmes, 20 instruments + ADAPTATEUR CASIO + partition pour débutant. Px : 990 F (valeur 1 400 + 300 F) Affaire. **Lahbib ZIADI, 14, rue de l'Ermitage, 78000 Versailles, Tél. 39.54.47.79.**

Vds original complet de BAT avec carte MV16 pour 200 F port compris. **Alex DRAHON, 215, rue Salvador Allende, 92700 Colombes, Tél. 47.84.87.05.**

Imagewriter 1 132 col. 4 500 F, IMP.MPS-1230 1 300 F, moniteur Mono, 600 F, Micro Alice 400 F et MPF-IT 500 F. **Alexis WILKE, 46, rue du Général Leclerc, 93220 GAGNY, Tél. 43.02.87.89, après 12 H.**

Vds revues Tilt N° 49 ; 55 ; 61 ; 67 à 78 ; Génération 4 N° 6 ; 8 à 22 ; Joystick K MAG N° 1 à 5 + autres revues Informatique. Prix sur demande. **Pierre STERIN, 17, av. Aristide Briand, 27930 GRAVIGNY, Tél. 32.33.57.90.**

Vds en version originale : STOS BASIC + accessoires : 200 F (sans doc) les voyageurs du TPS : 100 F et Fun face : 300 F ou moins. **Thomas JULLIENNE, 28, rue Lecampion, 50400 GRANVILLE, Tél. 33.50.79.67.**

Vds plusieurs ext. A50M toutes neuves (dans l'emballage) sans horloge et interne 650 F ou lecteurs externes 3 1•2 Cumana Génial 750 F, neufs. **Frédéric MACRE, Cité Allende, BT6, avenue de Stalingrad, 93200 Saint-Denis, Tél. 48.27.85.52.**

Vds HP 85 TBE + housse + carts vierges + carts démonstration + qqsjeux, lecteur et imprimante intégrés. Prix : 5 000 F. **Arnaud CONTET, Frasne-Le-Chateau, 70700 GY, Tél. 84.32.41.05.**

Vds Drakken 125 F, Bards Tale 55 F Dongeon Master 150 F. Achète ou échange Ultima IV et 5 et Bards Tale 3. Achète Delux Paint 3. **Thierry DUCREUX, 21, chemin de la Chabure, 42400 Saint-Chamond, Tél. 77.31.57.55.**

Vds Jeux, TBE. Faible prix, à débattre : Indy (AU), populous, Dungeon, Voyageurs du TPS, Silver (collection), Emmanuelle, Falconi Superski, Kult, Spaceracer. **Franck FERRONI, Les plaines, 73600 MOUTIERS, Tél. 79.24.32.32.**

Vds MSX 2 HB 500 + une cinquantaine de disks + une quinzaine de cartouches + joystick infrarouge + notices + boîte de rangement, TBE, le tout à 2 000 F. **Axel ROUSSET, 33120 ARCACHON, Tél. 56.83.26.65.**

Vds jeu vidéo de Café Moone, Creste écran couleur, TBE, S.A.V. assuré, 3 000 F. Vds flipper électronique Devil Dare, TBE, 4 500 F. Ecran Mono N•B, 300 F. **Daniel CHAVAUX, 11, rue Solférino, Saint-Maur, Tél. 43.97.04.50.**

Compilations originaux comportant The In Crowd (8 jeux) et Firsts'n'Throttles (6 jeux). Prix intéressant : 150 F. **Bruno PANIS, 40, Bd Mostaganem, Bt D 13009 Marseille, Tél. 91.71.72.43.**

Vds machine TTX Brother WF1, Etat neuf, sous garantie jsq janvier 91, le 30. **Pierre LELONG, 130, rue de Rennes, 75005 PARIS, Tél. 45.44.12.49 avant 8 h, après 20 h.**

Vds voiture radio commandée, 4x4 Thermique sans moteur + radio + tout le nécessaire de démarrage. Valeur 6 000 F. Vendu 3 800 F. **Alain BEDU, 50, rue du Bois, 62196 HESDIGNEUL LEZ BETHUNE, Tél. 21.53.44.58.**

CONSOLE

Vds Track'n Field 2 et Ghost'n Gobblins pour console Nintendo. 200 F chacun ou 400 F les deux. **Grégory KOSI, 2, rue Edmond Audran, 13200 Arles. Tél. : 90.93.59.03.**

Vds console Sega + 3 manettes + prise Péritel + 7 jeux (Y's, Zillion 1 et 2...) Valeur réelle : 2 520 F, vendu : 1 500 F. **David LAURENT, 34, avenue du 8 mai 1945, 59790 Ronchin. Tél. : 20.52.58.64.**

Vds console Sega + 2 joypads + 8 jeux (After Burner, Kung Fu Kid, etc...) Boites et modes d'emploi d'origine. Valeur : 2 600 F. Vendu : 1 850 F. **Jérôme LENZOTTI, 9, chemin de la Valorière, 30390 Aramon. Tél. : 66.57.04.03.**

Vds Sega + 30 jeux (Ys, Wonderboy 2 et 3, Glodewaxe) + pistolet + lunette 3D + 2 joys. (Control Stick, SpeedKing) valeur : 9 714 F, vendu : 4 000 F. **Ismaël GOUMIDI, 3, rue du Tiers Pots, 95140 Garge-les-Gonesse. Tél. : 39.93.24.43.**

Vds Sega 8 bit + 8 jeux + 2 manettes tbé. prix : 1 500 F à débattre. Vds Commodore 64 + lect. disk + lect. K7 + nbx jeux + moniteur coul. : 1 500 F. **Laurent TILOTTA, 3, rue Louis-Armand, 83400 Hyères. Tél. : 94.57.45.51.**

Vds pour console Nintendo jeux tbé. : Castelvania, Rush'n'Attack, Zelda, 200 F pièce ou 500 F les trois. **Alain Perrault, 7, avenue du Général-Leclerc, 69140 Rillieux. Tél. : 78.88.04.58.**

Vds Sega 8 bits + 13 jeux + 3 joystcicks : 2 000 F. Vds séparé Sega : 600 F + 1 jeu. Jeux : 150 F. Vds aussi CPC 6128 CLR + 100 jeux : 2 500 F. Présent pendant les vacances. **Kader HADDOUCHE, 16, rue Docteur-Calmette, 94310 Orly. Tél. : 48.53.23.61.**

Vds console Sega état neuf + 2 manettes + 6 jeux (Out Run, Shinobi, Zillion, Hang On, etc...) Valeur : 2 300 F, vendu : 1 000 F. **Laurent DE VALICOURT, 30, rue de Quierry, 62490 Vitry-en-Artois. Tél. : 21.50.16.49.**

Vds une console de jeu Nintendo + 2 Joysticks + 3 jeux : Super Mario Bros, Super Mario Bros 2, Gradius + adaptateur + cable RVB pour : 1 500 F. **François ESCURE, 6, rue Darmesteter, 75013 Paris. Tél. : 45.86.99.56.**

Vds console Vectrex neuf + manette + 11 jeux (dans boite origine) le tout en tbé : 500 F (baisse éventuelle). **Bruno FRESCA-FANTONI, 2, rue Robert Guinot, 34500 Béziers. Tél. : 67.76.25.82.**

Vds jeux Nec PC Engine 350 F pièce : Galaga 88, Cyber Cross. **Christophe ARTAUX, 7, rue des Écoles, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.66.42.70.**

Vds console Nintendo + 14 cartouches de jeux : 3 000 F le tout. Donne à celui qui l'achète pistolet zapper utilisable avec 4 des cartouches. **Manuel KOCINBUISKA, 31, rue Isidore-François, 80000 Amiens. Tél. : 22.44.41.05.**

Vds console Sega + manettes + jeux + Light Phaser vendu 800 F ou séparément prix à débattre. **Frédéric VOLA, 407, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : 42.50.82.35.**

Vds console Supergraphx + 6 jeux prix : 2 800 F. **Cédric Bouiller, 30, rue du Jardin Public, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.44.35.04.**

Vds Nintendo de luxe (Rob + pistolet) + 7 jeux (Zelda, Rush'n Attack, etc...) + 2 manettes. Valeur réelle : 3 100 F, vendu : 2 000 F. **Grégory FITOUSSI, 33, rue des Pierreries, 91330 Yerres. Tél. : 69.48.83.54.**

Vds Nec Supergraphx 50 et 60 Hrz + 2 jeux + garanti 6 mois + joys. + TV NTSC 55 cm. Nec : 3 450 F TV : 4 590 F + bureau spécial. **Sylvain GALLET, 16, avenue Jean-Lebas, 93140 Bondy. Tél. : 48.02.06.98.**

Vds console Sega tbé + Light ph. et ses 3 jeux + Golden A. + Vig. + Chop. + Alt. Beast + 1 jeux 3D. Valeur réelle : 2 368 F, vendu : 1 500 F (à débattre). **Joël KIEFFER, 15, boulevard Hanauer, 67500 Haguenau (bas-rhin). Tél. : 88.93.33.02 (après 18 h).**

Vds console Nintendo (2 manettes + Péritel) + 4 jeux : Super Mario I, Track-and-Field, Kung Fu, Wrestze Mania. Valeur : 1 930 F, vendu : 1 200 F. Urgent ! **Nicolas TROKINER, 6, rue de Monbel, 75017 Paris. Tél. : 47.63.34.01.**

Vds Nec PC Engine Péritel + jeux a très bon prix. **D. AMAR, 70, rue d'Aguesseau, 92100 Boulogne. Tél. : 47.12.02.05 (après 19 h).**

Vds console Vectrex + 14 cartouches et un 2 ème joystick tbé avec docs. Prix à débattre. **Philippe KOCH, 3, résidence les Fougères, 68160 Ste-Marie-aux-Mines.**

Console Sega + 1 pistolet + 2 joysticks + 1 SpeedKing + 1 Rapid Fire + 9 jeux (Shinobi, Thunder Blade, Xillion 2, etc...) tbé cédé à 1 700 F. **Frédéric JEANNOT, 78410 Aubergenville. Tél. : 30.91.04.37.**

Vds console Sega + 4 jeux (Tennis Ace, Alterman Beast...) encore garantie. Le tout : 1 200 F. **Ludovic GIBAUD, 13, rue des Chênes, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.61.51.45 (après 18 h 30).**

Vds console Sega + control lystick + Rapid Fire + 12 jeux (After Burner, Altered Beast...) Vendu 2 000 F, valeur réelle 4 500F. **Sébastien MEZERETTE, 3/104, allée des Hortensias, 57140 Woippy. Tél. : 87.30.02.44.**

Vds console Sega + 5 jeux (Shinobi, Choplifter, Out Run, Wonder Boy, Hang-On). Le tout tbé : 990 F. **Vincent PRODHOMME, 3, rue de la République, 35580 Guichen. Tél. : 99.57.34.74.**

Vds console Nintendo + 14 jeux dont Zelda 1 et 2, Mario 2, Top Gun, Trojan Pistolet, Robot + Nes Advantage, revues prix : 3 500 F, valeur (7 400 F). **Anthony PANTANO, 185, Avenue Berthelot, 69007 Lyon. Tél. : 78.69.18.48.**

Vds 7 k7 pour Nintendo : Alpha Mission, R. Attack, Metal Gear, RC Pro Am, Mega Man, Rigar, Wisar Warrior. **38, rue de Beaulieu, 25350 Mandeure. Tél. : 81.39.23.03.**

Vds 3 jeux Sega (After Burner, Alien Syndrome, Rampage) achète : 985 F. 250 F l'unité ou 600 F le tout. **Olivier MAURO, 42 *bis*, rue des Versulines, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : 30.87.07.01 (après 18 h).**

Console NEC + 7 jeux + carte club, Shoot Again + adaptateur NTSC acheté le 08/12/89 sous garantie : 2 300 F. **Manuel DE JESUS, 93, rue Jeanne-d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 45.86.47.36.**

Vds console Sega avec 10 jeux (R-type, Golden Axe, etc.) et Light Phaser. Prix : 2 000 F. **Seng-Taran KHAMPHOU, 16, rue des Luthiers, 93240 Stains. Tél. : 48.27.17.17.**

Vds console Sega et 1 jeux : Double Dragon et Hang On. Console neuve achetée le 03/01/90 900 F. **Laurent BUTET, 2, allées des Framboisiers, 91200 Athis-Mons. Tél. : 60.48.22.44.**

Vds console Nintendo tbé + 11 jeux, Zelda II, Mario I et II, Kid Ikarus, Dragon Ball... Valeur réelle 4 850 F, vendu 3 100 F à débattre. **Pascal MUNOZ, les 4 Saisons, rue de la Gardile, 34230 Carnon. Tél. : 67.68.13.71.**

Urgent vds Mega-Drive acheté en mai, peu servi + 5 jeux + 2 joypads XE1-SG, prix 5 480 F, vendu 4 500 F. **Alexandre BOULET, 9, rue des Gate Ceps, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 46.02.55.60.**

Jeu sega. Altered Beast. Échange ou vends à 150 F. **Loïs PUIG, 2, allée des Mésanges, 37390 Notre-Dame-d'Oé. Tél. : 47.42.64.94.**

Urgent Sega 8 bits tbé, lunette 3D + 10 jeux (Shinobi, Space Warrier 3D, Double Dragon, Thunder Blader, Rastan, etc...) le tout : 2 000 F. **Rémi GUILLERON, 24, place de l'Hôtel de Ville, 67120 Holsheim. Tél. : (16) 88.38.88.33. (après 18 h).**

Stop affaire : vends console Sega + 7 jeux (Aley Kid 2, Space Harrier) etc. valeur : 2 500 F, vendu 1 000 F Only. **Steeve SAVARY, Imm. Magellan G62, 76370 Neuville-les-Dieppe. Tél. : 35.90.15.09.**

Vds console Sega 8 bits + prise Péritel + 2 manettes + 6 jeux (Tennis Ace, Space Harrier, etc.) + boîte rangement 1 200 F. (Possib. vente séparé). 12/89 tbé. **Frédéric LEBHAR, 6, villa Émile-Loubet, 75019 Paris. Tél. : 42.06.90.01.**

Vds console Nec PC Engine + Wonder Boy 2, In Monsterland, Vigilante + manette de jeux. Le tout tbé et sous garantie : 1 500 F. **Patrick CHOQUET, 2, rue Bourget, 80500 Montdidier. Tél. : 22.37.08.33.**

Vds console Nintendo avec Nes Advantage, Mario 1 et 2, Zelda 2, Simon's Quest, Rush'n Attack, Goonies 2, Métal Gear Metroid et Airwolf. Prix : 2 700 F, valeur 4 500 F. **Medhi NEKKACHE, 1,**

avenue Jean-Jaurès, 92700 Colombes. Tél. : 47.60.27.13.

Urgent vds console Sega + 2 manettes + 6 jeux : Wonder Boy III, Altered Beast, Shinobi... Le tout tbé valeur : 2 000 F, cédé : 1 490 F. Bonne affaire. **Nicolas BOUTIN, 29, rue Eugène-Caron, 92400 Courbevoie. Tél. : 43.33.05.13.**

Vds console Sega + 2 manettes + Light Phaser + 2 jeux. État neuf. Valeur : 1 000 F. **Frédéric DEREL, Domaine des Barjaquets, 8, allée des Cades, 13340 Rognac. Tél. : 42.87.57.67.**

Vds console Sega + 28 jeux valeur : 8 750 F, vendu : 4 500 F, ou vds jeux par lot de 3 : 450 F ou de 5 : 700 F ou console + 1 jeux : 750 F. **Renaud GÏRY, 14, rue St-Marcel, 57000 Metz. Tél. : 87.32.60.32.**

Vds lot de 6 jeux Nintendo pour 100 F ou 250 F le jeu : Castlevania, Punch-Out, Alphamissio, Ik-Warriors, Gradius, Trojan. **Jérôme GURY, 127, rue du Général-de-Gaule, 95120 Ermont. Tél. : 34.14.77.17 (après 18 h).**

Vds Sega + pistolet + 3 joys + 15 jeux 3500 Nintendo + 3 joys + 1 jeux : 3 500 F a débattre CPC 464 + DD1 + lots de jeux + disquettes vierges (CPC 464 + DD1 en panne). **Muriel MERCEY, 25, rue Henri-Barbusse, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.34.80.46.**

Vds sega 8 bits + Golden Axe + Spy US Spy + manette Control Stick et Quick Shot XV. **Sébastien AUGIER, 19, rue des Catalans Clos des Fontaines, 84000 Avignon. Tél. : 90.89.18.69.**

Vds console Sega + 3 manettes + pistolet + 15 jeux (Rastan, Wonder Boy 3, Shinobi, R-Type, Psycho Fox, Altered, Beast etc.) tbé prix : 3 000 F (à débattre). **Sébastien PUDDINU, 17, avenue Pasteur, 13007 Marseille. Tél. : 91.31.57.06.**

Vds 3 jeux sega : Shinobi, Altered Beast, Wonderboy 2, 190 F chacunes (frais de port compris) + After Burner. **Damien BOULANGER-COMBES, La Moustey, Bât. A10 n° 1, 40280 Saint-Pierre-du-Mont. Tél. : 58.06.47.10.**

Vds console sega 8 bits + 8 jeux (Wonder Boy II, R-Type, Golvellius, etc.) Valeur : 2 593 F. Vendu : 1 400 F avec Phaser. **David THENON, 11, rue Saint-Just, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.67.00.81.**

Vds jeux sega 8 bits tbé : Shinobi, YS, Phantasy Star, Solvellius de 150 à 200 F et Wonder Boy 3 à 200 F. **David FICHOU, 33, impasse Suynemer, 47200 Marmande. Tél. : 53.64.41.46.**

Vds console Nintendo 500 F (encore sous garantie), vds aussi 19 jeux ayant de 1 à 10 mois de 200 à 300 F. Écrire pour détail. **Hugues-Henri MARTY, 3, rue du Champ-Prieur, 85470 Brem-sur-Mer.**

Vds console Nec + 2 jeux : Gunmed, Honey, Sky. Vendus 1 500 F. Console neuve acheté début mars 90. **Olivier GUIGUET-WEIGHTMAN, 17, place St-Germain-des-Longs-Prés, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.08.05.06.**

Vds jeux Nintendo à bas prix : Super Mario 1 : 120 F, Super Mario 2 : 150 F, Rygar : 150 F, Pro Wrestling : 130 F, Ghost's Gob : 120 f, Punch Out : 150 F. **Jérôme DE LABOULAYE, 5, rue Vauthier, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.04.49.62.**

Vds console Sega 450 F ou plus de 14 jeux. Valeur 4 300 F, cédé à 2 000 F ou vds jeux séparés, liste donnée par tél. (Shinobi, Psycho Fox, Kenseidem). Vite. **Bruno FALK, 4, avenue Henri-Prost, 95200 Sarcelles. Tél. : 39.90.48.31.**

Vds console Sega 600 F toute seule + 11 jeux + Cons. CBS + pour Nintendo : Rygar, Contra, Beach-Volley, achète jeux USA ne fonctionnant pas en France. **Olivier FAU, 25, boulevard Guist'Hau, 44000 Nantes. Tél. : 40.48.45.76.**

Console Sega Master System + Prix Canon 600 F. Vends également jeux. **Johann LE GALL, 3, place J.-B.-Clément, 92000 Nanterre. Tél. : 47.29.01.08.**

Vds console Nintendo + nbx jeux + jeux Sega 16 bits + Amstrad CPC 6128 et nbx jeux (ensemble). Prix à débattre. Urgent avant août 90. Merci. **Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Verne, appt 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

Vds pour Nintendo : Urban Champion + Mario 1 + Rad Raccer + Golf + Soccer + Rush'n Attack + Adaptateur cartouche japonaise : jeux 250 F pièce, Nes : 300 F. **Damien BISCHOFF, 124, boulevard John-Kennedy, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : 64.96.68.30.**

Vds Megadrive + manette garantie 10 mois : 1 500 F + Space Warrier 2 : 1 750 F. Échange Altered Beast, Alex Kido et Gouls and Ghost. **Ilan VARIN, 6, rue Danielle CASANOVA, 94700 Maison-Alfort. Tél. : 42.07.18.90.**

Vds Nec PC Engine avril 90 + 3 jeux (Ninja Warrior, Dragon Spririt, Son Son 2) tbé sous garantie le tout 2 400 F. (Possibilité vente séparée). **Jean-Philippe DUPUICH, 9, rue Félix-Depardieux, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.08.95.04.**

Vds Alex Kid sur Megadrive : 250 F. **Louis FLAMAND, 16410 Garat « Chément ». Tél. : 45.60.63.09.**

Vds Megadrive + 3 jeux : the Super Shinobi, Curse, Ghoul's Ghosts. Neuve : 1 mois sous garantie, achetée 3 700 F, vendu 2 700 F. **Stephen BOREL, chemin du Canon, 30131 Pujaut. Tél. : 90.26.32.34.**

Vds Megadrive (2 mois) + 2 manettes + 10 jeux (Super Shinobi, Forgotten World, Golden Axe, Gouls and Ghosts...) Vds aussi jeux Sega 8 bits (Kenseiden...). **Adrien THOMAS, 113, rue d'Alésia, 75014 Paris. Tél. : 45.42.19.46. ou (16) 23.71.63.92.**

Vds Super Shinobi sur Megadrive 370 F cause : arrivée à La fin (acheté il y a deux semaines en excellent état) sinon cherche contact sur Megadrive. **Raphaël LEVI, 31, rue d'Alleray, 75015 Paris. Tél. : 48.42.37.52.**

Vds pour Megadrive Alex Kid neuf 270 F et cherche contact (62). Urgent possède Super Shinobi. **Sébastien ROZAK, 10, rue Louis-Virel, 62300 Eleu-dit-Leauwette. Tél. : 21.43.22.18.**

Vds Nec PC Engine + 3 jeux (Ninja Warrior, Dragon Spirit, Son Son 2) le tout 2 000 F. **Jean-Philippe DUPUICH, 9, rue Félix-de-Pardieu, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.08.95.04.**

Vds console Nintendo + 6 jeux, Cobra Triangle, Mario 1 et 2, Rush Attack Metroid, Ballon, Figth, valeur 2 600 F vendu 1 200 F. **Michael BRUNOT, 285, rond point Stellamare, 83110 Sanary. Tél. : 94.74.50.97.**

Vds console Sega + 10 jeux (Rastan Black Belt, World Soccer, etc...) + 1 joystick + 1 manette. État neuf. Prix : 1 700 F. **Yann PORHEL, 2, rue Joffre, 29400 Landivisiau. Tél. : 98.68.31.33.**

Urgent vds pistolet Nintendo avec emballage + 2 cassettes + 20 autres cassettes dont une sans notice. Le tout tbé pour 4 300 F (valeur 6 000 F). **Rodolphe LANGLOIS, impasse A.-Sannier, 60126 Rivecourt. Tél. : 44.41.67.85.**

Vds console Nintendo jamais servi de luxe : Zapper + robot + 3 cartouches + console : 1 200 F. Vds aussi autres cartouches (Zelda, Punch Out, Super Mario 2). **Sylvain JOZELOM, 10 *bis*, rue St-Martin, 49600 Beaupreau. Tél. : 41.63.52.08.**

Vds console Atari 2600, 6 jeux, 2 joysticks, état neuf. Prix : 800 F. **Cédric HUSS, 34, avenue Michel-Picon-Langoiran, 33550 Bordeaux.**

Vds Sega M.D. avec 2 joysticks (Pro 1) et 7 jeux (Golden Axe, Last Battle, Super Real Basketball...) le tout vendu 4 220 F (garantie). **Frédéric DESCHAMPS, 25, rue Auger, 93300 Pantin. Tél. : 48.44.11.58.**

Vds console Nec complète + Av Bodster + 7 jeux (R-Type, Chase HQ, NZ Story, Cybercross, Mr Heli, Kung Fu...) Valeur 4 615 F, vendu : 2 700 F. **Christophe LE-GOUBIN, 5, rue de la Gare, 57480 Apach. Tél. : 82.83.85.44.**

Vds Sega 600 F, Out Run 170 F, F-16 110 F, Black Belt 155 F, Zillion 155 F, Pro-Wrestling 155 F ou le tout 1 100 F. **Brice DURRMEYER, 21, rue d'Escaudron, 44510 Le-Pouliguen. Tél. : 40.62.31.21 après 18 h.**

Vds console PC Engine 1 300 F + 2 jeux Tiger Heli, Dragons Spirit, sans transformateur. **Christian DOUBOC, 3, avenue Walvein, 93 Montreuil. Tél. : 48.87.96.29 (demandé José).**

Vds console Sega + 8 jeux dont California Games, Out Run + Pistolet prix : 1 500 F. Vds console Atari 2800 + 5 jeux 300 F. **Nicolas CALATAYUD, le clos de la Chenaie, lot n° 15, traverse Ricard, 13190 Allauch.**

Vds console Vectrex, 8 jeux, le tout tbé. Valeur neuf : 3 500 F, prix à débattre. **Sébastien LESLENT, 7, rue des Éclaireurs Partisans, 95590 Presles. Tél. : 30.34.15.94.**

Sega 8 bits + tire auto + lunette 3D avec Spacehrier 3D + 10 jeux (R-Type, Goldenaxe, Psychofox, Wonder Boy III, Casino Games) cédé 1 850 F. Bon état. **Emmanuel VANDENHENDE, 6, rue de Saint-Simon, 75007 Paris. Tél. : 42.22.26.06 (à partir de 12 h).**

Vds console Sega 8 bits + 8 jeux, Double Dragon, Golden Axe, Cybore Hunter, Shinobi, Altered Beast, Kenseiden, After Burner, Choplifer. Prix : 1 500 F. **Daniel CAPAROS, bat. 15, résidence les Collines, 13240 Septemes Marseille. Tél. : 91.51.26.34.**

Vds Nintendo + pistolet + Duck Hunt, Volleyball, Soccer, Punch Out, Astuce. Valeur : 2 500 F. Vendu : 1 950 F à débattre. **Sébastien PLÉE, 16, rue des Jonquilles, 77515 Faremoutiers. Tél. : 64.03.94.84.**

Vds console Sega + Péritel + transfo + 2 joypads + Hang-On : 500 F. Vds jeux : Out-Run et Altered Beast : 150 F chacun. **Jérome SACCO. Tél. : 31.87.69.63 (après 20 h).**

Vds Sega 16 bits cause départ état neuf à débattre, 1 mois d'utilisation, achetée 2 000 F cédé 1 500 F. **Charles TARANCON, 107, lot Les Clausades, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.28.53.**

Vds Nintendo 1 000 F avec 4 jeux (Punch Out, Mario Bross, Rushn Attack, Kung Fu, pas de vente séparée). **Stéphanie GROSPERRIN, 10, rue Danremont, 75018 Paris. Tél. : 46.06.16.54. (après 18 h).**

Vds console Nec PC Engine (sous garantie) + joystick + jeux très bon prix. **Patrick COURT, 75, avenue de Wagram, 75017 Paris. Tél. : 40.54.97.85 (après 19 h).**

Vds console Sega neuve + 13 jeux (Psycho, Fox, Tennis Ace, Ali Fornia, Casino Games, R-Type, Altered Beast). Prix : 2 900 F valeur : 4 900 F. **Gianni GODOF, 4, avenue de Paris, 95230 Soisy-sous-Montmorency. Tél. : 34.17.25.60.**

Vds console Sega + 2 manettes + Light Phaser + 19 jeux dont 1 à mémoire. Le tout en tbé : valeur 6 000 F sacrifié à 2 950 F. **Michel ZEDDE, 20, rue Lacordaire, 93700 Drancy. Tél. : 48.32.81.42.**

Vds console Nintendo + pistolet + robot + 4 jeux + accessoires + 7 mois de garantie. Petit prix. **Nicolas SCHULZ, 32 *bis*, rue Chazière, 69004 Lyon. Tél. : 78.30.59.08.**

Vds console Sega tbé et 3 jeux 1350 F, Psycho Fox Shooting, World Soccer Hangom + Control Stick et Phaser + Hangon vente Poitou ch. uniquement. **Raphaël COIRIER, 5, rue du Paradis, 86280 St-Benoit. Tél. : 49.57.25.73.**

Vds console Sega + 15 jeux (Out Run, Aster, Burner, Rastan... etc.) + lunette 3D le tout : 2 500 F au lieu de 5 000 F (neuf). **Antoine SELLIER, 22, rue de l'Isle, Reims. Tél. : 26.88.30.41 (après 19 h).**

Vds Sega 8 bits + Shinobi + Space Harrier : 800 F tbé. Achète Sega 16 bits + jeux (environ 2 000 F). Vends moniteur Philips Hrésol : 2 000 F. **Dany GUEDJ, 4, passage dr'Armagnac, 95200 Sarcelles. Tél. : 34.19.99.87.**

Vds console Nintendo + 17 jeux + Nes Advantage. Prix : 4 000 F. Exemple de jeux : Zelda I, II, MBS I, II, Trosan. **Didier VINCENT, 260, le Plateau Duchère, 69009 Lyon. Tél. : 78.35.10.24 (18 h-20 h).**

Vds pour Nec PC Engine : Vigilante, Son Son 2, Gun Head : 450 F. Tous en parfait état, garantie Euromaintenance, envoi en recommandé compris. **Benjamin NICAISE, 46, route de Savigniè, 60000 Beauvais.**

Vds pour console PC Engine Nec une manette avec autofire et prise pour deuxième Joystick tbé. **Sylvain BLANDEL, 39, rue de Rechevres, 28000 Chartres. Tél. : 37.36.90.12.**

Vds Nintendo + pistolet + 2 jeux (Duck Hunt, Hogans Alley) + 8 jeux (Track'n Fild 2, Ghost'n Goblins...) + 2 manettes, 1 500 F. **David BELLAICHE, 11, rue Louis-Choix, Garges-les-Gonesses. Tél. : 39.93.05.16.**

Vds jeux pour console Sega : Great Basketball 120 F, Choplifter 120 F, les deux pour 200 F, Afterburner 180 F, Psychofox 180 F, Altered Beast 140 F. Ajouter 10 F de port. **Bruno LANDAIS, 16 *bis*, rue Marcel Philippe, 60180 Nogent-sur-Oise. Tél. : 44.71.40.62.**

Vds console Sega + 4 jeux 1 400 F (affaire) et vds jeux Sega de 100 F à 200 F, Wonder Boy 3, Phantazy Star, Space Harier 3D, etc... **Robin SAINSON, 57, rue du Mont-Mesly, 94380 Bonneuil. Tél. : 43.39.91.43.**

Vds jeux Sega (After Burner, Double Dragon, Great Basketball, Blade Eagle 3D) Prix : 200 F. Tbé, ainsi que Ghostbuster, Gangster Town. **Jérôme COGNET, 5, rue des Peupliers, 77210 Avon. Tél. : 60.72.05.67.**

Vds ou échange jeux Sega : Out Run, Shinobi, Teddy Boy, Volley, Galaxy Force. Cherche : Basket Night Mare, Cloudmaster, Kung Fu Kidd, Wonder Boy ou autres. **Jean-Philippe RIEUTORT, 4, avenue Anatole-France, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : 48.90.75.30.**

Vds Nintendo + 13 jeux (Life Force, Double Dribble, Castlevania, Punch-Out, Rush'n Attack...) 2 500 F. Achète : Lynx à 1 000 F. **Grégory PORTAY, 3, rue des Varennes, 94310 Bonneuil-sur-Marne. Tél. : 43.39.65.63. (après 19 h).**

Vds console Sega + phaser + 9 jeux (R-Type, Out Run, Rambo 3...). Valeur 3 900 F, vendue 1 990 F. Non vous ne rêvez pas. **Jean-Marc NAIME, 20, rue du Pont-de-Bart, 91230 Montgeron. Tél. : 69.42.32.28.**

Vds « Micro Génius » (Nintendo compatible avec cartouches USA, japonaises et européenne). Possède également cartouches. Prix de la console : 2 995 F. **Micro Genius, Case Postale 234, 1000 Lausanne 22 (Bergieres). Suisse.**

.Vds jeux sur Sega prix à débattre. (Dynamyte Dux, Keinseinden, Vigilante) et autres nbx jeux. **Yann GIL, 5, rue Nicolas-Appert, 75011 Paris. Tél. : 43.38.99.08.**

Vds pistolet pour Nintendo + 2 jeux (Gunshoe + Wild Gunhan) état neuf le tout 550 F, valeur neuf 990 F. **Jean-Philippe BIER, 15, allée du Pré-du-Chêne, 10000 Troyes. Tél. : 25.75.35.65.**

Vds ordinateur Sega Yeno SC 3000 + nbx jeux + livrets + cables (Péritel, lecteur cassette) + joystick. Prix à débattre. **Stéphane DATRINO, 6, rue Les Oeillades, 13130 Berre l'Etang. Tél. : 42.85.37.84.**

Vds Sega + 2 manettes + 8 jeux (Out Run, Vigilante, California Games, etc.) Valeur : 3 200 F, cédée 1 800 F. **Fabrice RAJOT, 3, rue Alfred de Musset, 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : 30.58.57.76.**

Console Nintendo + 3 jeux. Super Mario Bros, Super Mario II, Ice Climber (sous garantie) Prix : 900 F. **Daniel PHAN, 100, rue Roger-Salengro, 31120 Portet-sur-Garonne. Tél. : 61.72.42.91.**

Vds jeux Sega Choplifter, Transbot, After Burner, achète jeux Sega prix entre 80 F et 150 F. Seine-et-Marne uniquement. **Eric GEFFROY, 7, rue du Bois de Sapins, 77180 Provins. Tél. : 64.00.34.69.**

Vds console Nec + 4 jeux 1 800 F. **Jérôme DUBOUIT. Tél. : 48.55.14.21.**

Vds console Sega neuve + 15 cartouches (Y's, Space Harrier, Double Dragon...) + Light Phaser + manette spéciale. Vendu : 3 000 F. **Nicolas DIGUET, 1, impasse Vallée Boquet, Cambes en Plaine, 14610 Thaon. Tél. : 31.44.53.74.**

Vds jeux Sega (Y's, Rastan, Thunder Blade...) 150 F ou moins. **David ANTONIETTI, 9, rue de Picardie, 42400 Saint-Chamond. Tél. : 77.22.66.92.**

Vds console Sega Master System : 2 000 F + lunette 3D + 10 jeux ex. : Shinobi, Out Run 3D, After Burner, Black Belt, Thunder Blade, Space Harier 3D etc. **Tony NAUPIN, 10, square des Corniers, 35310 Mordelles. Tél. : 99.60.35.08.**

Urgent vds cartouches Sega 8 bits tbé. Altered Beast, Golvellius, Casino Games, Power Strike, Kenseinden... (150 F le jeu ou 1 200 F les 9). **Grégory LAMIRAULT, 85, rue Ordener, 75018 Paris. Tél. : 42.57.39.14 (après 18 h).**

Vds console Nintendo et 19 jeux avec robot et pistolet et Nes Advantage. Seulement 3 500 F. A saisir. **Edouard BOYER, 12, passage Landrieu, 75007 Paris. Tél. : 47.05.07.13.**

Vds console Sega + phaser + carte phaser + 2 cartes + 8 autres cartouches (Lord of the Sword, Psycho-Fox, Alien Syndrome...) Prix : 2 000 F. **Laurent SINTIS, 34, les Tournesols, 30130 Pont-Saint-Esprit. Tél. : 66.39.32.80.**

Vds console Sega + 4 jeux (R-Type, Y's, Shinobi, Vigilante) + Rapid Fire + emballage, très bon état + 2 control. Valeur : 2 500 F, vendue : 1 500 F. **Harold LECAY, 147, cours Lieutaud, 13006 Marseille. Tél. : 91.94.05.23.**

Vds console Nintendo + 3 jeux : Mega Man, Mario Bros 1, Goonies 2. Très bon état acheté en février 90. Le tout pour : 800 F. **Guillaume PAMART, 2, allée François-Gérard, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.08.58.53.**

Vds console Nintendo + manettes + robot + pistolet + 7 jeux (Zelda...) + ord TO8 + lecteur cassette disq. + manette + 10 jeux et utilitaire. Le tout pour 1 300 F. Possible vente séparée. **Arnaud MOISAN, 18, avenue Lénine, 94110 Arcueil. Tél. : 46.57.93.75.**

Vds ou échange 16 jeux Sega 8 bits : R-Type, Phantasy, Star, Double Dragon, Kenseinden, Black Belt, World Soccer, Afburner, etc.). **Carole PELAFIGUE, impasse des Pins, clos dédé, quartier Bruwet, 83100 Toulon. Tél. : 94.61.11.03.**

Vds jeux Sega : Kenseinden, Zillion 2, Action Fighter, Great BaseBall, Space Harrier 3D, Enduro Racer, Blade Eagle 3D, Zaxxon 3D, T. Blade : 130 F pièce. **Stéphane MAZELLA, 11, route de Limonest, 69450 ST-Cyr-au-Mont-d'Or. Tél. : 78.47.72.44.**

Vds jeux Nintendo Dragon Bale Rygar 200 F le jeu, Adaptateur + Ded-Fox japonais 400 F. Jeux Atari

PETITES ANNONCES

ST 100 F sous célophane nouveauté. **Renaud CONVERSET, 20, rue Buffon, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.08.01.70.**

Vds Sega Master System + 2 jeux 750 F. **Alexandre BAGUR, Super Rouvière, 83, bd du Redon, bat. B7, 13009 Marseille. Tél. : 91.26.79.16 (après 20 h).**

Super affaire. Vends console Nec PC Engine neuve (27.04.90) + 4 jeux + 1 carte d'échange Shoot Again. Le tout : 2 500 F. **Vincent CORNU, 12, place du Chapitre, 51100 Reims. Tél. : 26.47.49.08.**

Vds console Sega + pistolet + 7 jeux (Hang-On, Shinobi, Space Harrier, Double Dragon, Thunder Blade, Safari, Hunt, Smail Naze) + 2 manettes tbé. 1 200 F. **Christophe CHOHIN, 14, rue des Sorbiers, 53230 Cossé-le-Vivien. Tél. : 43.98.86.97.**

Vds console Sega + 9 jeux (Mir War, Soccer, Golf, Out Run, Golvellius, Quartet...) : 2 000 F. **Olivier TALBOT, 68, rue Bourdignon, 94100 St-Maur. Tél. : 48.86.45.15 (après 18 h).**

Vds cassettes Nintendo cause double prix 200 F bon état très peu servi. **José RATHGEBER, 17, rue des Pins Dinsheim, 67190 Mutzig. Tél. : 88.50.14.59.**

Vds console Nec garantie 1 an + 6 jeux (Vigilante, PC Kid, Son Son 2, Tiger Heli, Galaga, Dragon Spirit). Prix : 2 650 F. **Philippe MALZY, 18, rue Jeanne-d'Arc, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : 48.71.30.84.**

Vds console Sega + Hang On + 5 jeux + control Stick. Vendue : 1 100 F. **Jérôme BIERNACKI, 20, avenue du Hameau des Rouas, Morigny, 91150 Etampes. Tél. : 64.94.44.66.**

Vds console Sega complète + 15 jeux originaux le tout comme neuf : 2 000 F. **Nicolas RAFFALLI, 32, av. Joffre, 91800 Brunoy. Tél. : 69.39.47.87.**

Urgent vds Sega + 5 jeux + pistolet + control stick : 1 000 F. Vds CBS + 4 jeux + volant : 500 F. Vds jeux C64 (FSII, Gunship, Revs...) bas prix. Liste demandée. **Stéphane RABILLER, 5, rue Nicolas Copernic, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : 64.88.42.97.**

Vds ou échange jeux Nec : Tiger Heli, Side Arms, Heavy Unit, Tiger Road, Son Son 2 et Vigilante. Prix de 300 à 360 F. **Vincent LHEUR, 19 *bis*, Avenue Aristide-Briand, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : 43.00.40.71.**

Vds console Nec Supergraphx 50 Hertz + 5 jeux. Prix : 3 000 F. **Cédric BOUILLER, 30, rue du Jardin Public, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.44.35.04.**

Vds console Nec PC + jeux + manette tbé garantie encore 11 mois et vds console Sega + jeux + manettes. Console Nec 1 500 F, console Sega 1 000 F. **Sébastien BOUCHEZ, 197, rue Pisselot a Chevincourt, 60150 Thourotte. Tél. : 44.76.08.74.**

Console Nintendo de luxe, pistolet, robot + 2 jeux 1 000 F et également 13 jeux ou 200 F pièce. **Christophe PISSY, 11, rue du Hameau, 93270 Sevran. Tél. : 43.83.35.58.**

Vds console Sega + 6 jeux (Altered Beast + After Burner + Shinobi + W. Boy III + Double Dragon + Hang-On) + 2 manettes de jeux, le tout tbé (1989) 1 500 F. **Nicolas BOUTIN, 29, rue Eugène-Caron, 92400 Courbevoie. Tél. : 43.33.05.13.**

Vds console Sega 8 bits, 6 jeux, Fire Rapid, pistolet, manettes : (Rastan, Double Dragon, Space Harrier...) 1 300 F. État neuf. **Philippe d'Amario, 7, rue Chateaubriand, Val d'Albian Saclay, 91400 Orsay. Tél. : 60.19.28.64.**

Vds console Sega + light Phaser + 9 des meilleurs jeux + joysticks état impeccable. Contact assuré par la suite cédé à 40 %. **Richard. Tél. : 47.02.11.36.**

Vds Nec 2 + 2 jeux + joy NTSC, RVB livre : 3 200 F, TV NTSC 55 cm valeur : 6 200 F, cédé à 4 800 F + bureau pin Nec + TV garantie 2 ans. **Sylvain GALLET, 16, avenue Jean-Lebas, 93140 Bondy. Tél. : 48.02.06.98.**

Vds Sega + 1 manette Speedking et 13 jeux (Dynamite Dux, Cloud Master Altered Beast) 2 600 F. **Sébastien CAVIGGIA, 15, bd Tellene, 13007 Marseille. Tél. : 91.81.82.67.**

Vds Sega sous garantie + Phaser + 4 jeux : Psycho Fox, By Night Hare, Spell Caster, Tennis Ace : 1 900 F. **Vincent BATON, 56, avenue du Général-de-Gaulle, 37550 Avertin. Tél. : 47.28.61.27.**

Vds console Nec + joypad + Shinobi en Péritel : 1 000 F avec Turbo-Booster. Vite (autres jeux disponibles). **Alain LE DONG, 40 *bis*, rue St-Jacques, 75005 Paris. Tél. : 43.25.35.59.**

Vds console Sega Powerbase + cassette Shinobi + 2 manettes + emballage pour 100 F. Très bonne affaire car cette console est neuve. **Roland HOCHE, 42, rue Hippolyte-Bisson, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.49.31.71.**

Vds console PC Engine + Wonder Boy + Gunhed + Bloody Wolf + 2 manettes : 2 000 F. **Jean-Michel FIERE, la Rouvière, E6, 83, bd du Redon, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.47.52 (après 19 h).**

Vds Sega 8 bits + manette SG + 8 jeux : Afterburner, Zillionz Quartet, Altered Beast, Rastan, Psychofox, Double Dragon, Enduro Racer. Prix : 1 600 F. **Igor ARYAÏ, 31, avenue Princesse Grace, 98000 Monaco. Tél. : 93.30.78.11.**

Vds Sega 8 bits + 3D + pistolet + catalogue Sega + nbx jeux le tout : 4 300 F à débattre. **Camille PESLE, 141, allée des Fresnes, 76530 La Bouille. Tél. : 35.18.12.95.**

Vds console Nintendo + 2 manettes + prise Péritel + 7 jeux (Zelda, Rc Proat, Mario Bross 1 et 2, etc.) Prix : 1 400 F (acheté le 25.06.89). **Frédéric MERLE, 23, rue du Clos-Avets, 92310 Sèvres. Tél. : 46.26.97.69.**

Vds console Sega + light laser + 11 jeux merveilleux + joys. Cédé à 2 000 F. **Laurent SCHWARTZ, 14, rue de Brettes, 87000 Limoges. Tél. : 55.77.03.27.**

Vds Sega 16 bits : 3 500 F + 6 jeux (Golden Axe, Super Hang On) neuve 2 mois complète. Urgent. **Guillaume CAYLA, 26, quai Voltaire, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.04.80. ou 67.56.70.84.**

Vds Ordi. Sega SC3000 200 F (+ carte Basic) + joy videopac 30 F + carte coleco 30 F + carte Videopac 30 F et vds zoom sur Megadrive 200 F et échanges sur Paris uniquement. **Simon. Tél. : 43.33.31.31.**

Vds console Sega 8 bits tbé 600 F sous garantie le 07.10.89 avec 3 jeux et 8 jeux entre 150 et 200 F. Uniquement sur Paris et région. **Xavier MAURAND, 16-18, rue de Joinville, 75019 Paris. Tél. : 40.38.20.55.**

Vds ordinateur + imprimante + jeux + revues + manette. Prix : plus de 2 000 F, cédé à 900 F. Urgent. Sega échange Fantasy-Star contre Ys, Miracle Warrior. **Maxime BUILLON, 12, C rue du Cimetière, 69100 Villeurbanne. Tél. : 72.37.36.27.**

Vds pour Sega 3 cassettes : Ram Page, Black Belt, Enduro Racer, le tout 350 F ou 1 K7 150 F. Vds aussi controle Stick 50 F. **Steve PARLOVER, 7, avenue du Vexin, 78450 Villepreux. Tél. : 30.56.05.21 (après 17 h).**

Vds Nintendo + 6 jeux (Goonies 2, Zelda 1, etc.) Valeur 2 600 F, vendu : 1 500 F. **Luc NOYE, 65, rue du Canal, 57810 Lagarde. Tél. : 87.86.67.33.**

Affaire du mois. Vds console Sega + 12 super jeux valeur 4 000 F vendu 2 500 F le tout en tbé dans emballage d'origine + frais envoi payés. **Fabien ÉTORÉ, 232, rue de Charbonnière, 45800 St-Jean-de-Braye. Tél. : 38.86.65.87.**

Vds console Nec ou Sega 8 bits. Sega + jeux : 800 F. Nec + jeux : 1 100 F à débattre. **Thomas FANON, chemin des Cailles, 38190 Crolles. Tél. : 76.08.85.02.**

Vds sur Sega Double Dragon et Shinobi 150 F ou échange contre Ultima 4. Échange aussi Ghostbusters ou Wonder Boy 3 contre Wonder Boy 2. **Thomas BRUNET, 13, rue Haute, 78450 Chavenay. Tél. : 30.54.59.69 (après 17 h).**

Vds Nintendo + 8 cartouches + 2 manettes (1989) 1 600 F. Vds Amstrad CPC 6128 coul. (1989) + nbx jeux + manette. Le tout tbé peu servi : 3 000 F. **Fabrice PIGACHE, 8, imp. J.-B.-Carpeaux, 94000 Créteil. Tél. : 43.39.28.79.**

Vds Ghost'n Goblins prix 250 F. Pour consoles Nintendo. **Jean-Claude JULET, Lorraine Matériaux route de Vandières, 54700 Pont-à-Mousson. Tél. : 83.81.03.69 (après 19 h).**

Vds console Sega tbé + 4 jeux + 2 manettes + pistolet. Prix : 1 200 F à débattre. **David BURGUNDER, clos Magnin, 25570 Grand'Combe-Chateleu. Tél. : 81.68.82.03.**

Vds Sega tbé + 6 jeux dont 2 avec Light Phaser + Speed King à débattre. **Guillaume DEFONTAINE, impasse du Castel Park, 17700 Surgeres. Tél. : 46.07.38.16.**

Vds jeux Sega : Capitaine Silver, Black Belt, Lord of the Sword 200 F l'un. Écrivez moi, réponse assurée. Contre remboursement accepté. **Alexandra SANTORELLI, 171, J.-L. David, 77350 Le Mee-sur-Seine.**

Vds console Sega + 2 manettes + light phaser avec 3 jeux + 5 jeux + cables. Le tout pour 1 500 F. **Madame BRESSON. Tél. : 43.62.80.19.**

Vds console CBS Cocevision sans transformateur + 3 jeux : 500 F + cartouche 70 F pièce. Logs. Amis K7 (80 F originaux). Module CBS Turbo + 1 jeux : 300 F. **Eddy BOURGUIGNON, 8, allée Pierre-Brosselette, 92000 Nanterre. Tél. : 47.21.57.39.**

ACHATS

Apple 2c achète jeux dont dogfight prince of persia + d'autres super et cherche periphérique (Joy. moniteur ou tv couleur, impr.) **MARTY Steve, la drèche 81130 Cagnac les mines.**

Recherche tous jeux pour Amiga 500 ainsi que des utilitaires et des demos-envoyez vos listes-merci d'avance. **SIMON Anthony, 36 rue du clos sévigné 35510 Cesson-Sévigné. Tél. : 99.83.38.41.**

Ach sega (-500 F). VSD pour ST (Fred, etc). Ach jeux Nintendo (double drible, zeldas, trackefield, rygar) 150 F par K. Ech. k7 cpc 464 (possenews). **MICHEL Thierry, 5, rue de la Poste, 44150 Saint-Herblon (sauf le week-end). Tél. : 40.98.00.71.**

Achète Amiga 500 sans moniteur avec un max d'équipement (Jox, Disks) en bon état-région Paris ou Bretagne-Prix : 3 000 F max-cherche contact. **DESILLE David, 9, Square Edouard Herriot, 35200 Rennes. Tél. : 99.53.09.86.**

Cherche prise Péritel pour c 64. **COSNUAU Raymond, 6, rue de la grande maison Rambervillers, 88700. Après 19 H. Tél. : 29.65.21.12.**

Ach Ecr 1084 Péritel Atari ST et Amiga même en panne + VSD Xérox 820 2 + 2 lect 1 M + Ecr + logs 800 F ech L06 sur Atari et Amiga. **PAYEN Rémy, 34, Av de Lorraine, 87290 Chateauponsac. Tél. : 55.33.36.05. ou 55.76.52.11.**

Achète lecteur Apple II E 5 P 1•4 avec carte controleur-urgent. **BAILLY Michaël, 36, Boulevard Victor Hugo, 25200 Montbéliard.**

Achète NEC1 : 900 F ; Monit 108 45 : 1 000 F ; CD Rom 2 : 1500 F ; WB3ENCD : 200 F ; CD Side arms : 200 F ; Heavy vrit : 200 F ; USA Basket : 180 F. **PIERRE Bruno, 1•115, Résidence des fontaines, rue Marcelin Berthelot, 92800 Puteaux-la-Défense. Tél. : 47.73.65.14.**

Cherche pour ZX 81 interface Mémotech centronics type pour imprimante Seikosha GP5 OA ou une imprimante Seikosha GP50S. **FOREST Jean, 27, rue René Morin, 92160 Antony. Tél. : 42.37.44.13.**

Rech adaptateur japonais Nintendo avec jeux pas trop cher envoyer liste et prix. **HOUBER Stéphane, 89, clos de Saint-Mard, 77230 Saint-Mard. Tél. : 60.03.32.93.**

Recherche pour Amiga Prgs éducatifs, utilitaires et documentations achète ou échange contre jeux super news. **DE SOUZA Maurice, 60, Bd Salvador Allendé, 42100 St-Etienne. Tél. : 77.57.53.01.**

Achète console intellivision ou console CBS + adaptateur multi-K7. Recherche K7 mattel et CBS faire of fre. **DUTILLEUL François, 39, résidence du vieux-moulin, 59250 Halluin. Tél. : 20.03.09.97.**

Ach Amiga audio digitisers + interface et disk pas plus de 200 F ou éch contre jeux ou autres. Vends CBS console et Sega contacts possibles. **PADONOU Philippe, 14, rue du clos, 75020 Paris. Tél. : 43.72.65.80.**

Achète clavier 520ST ou Amiga 500 et cherche pour PC lecteur 3, 5 P ou 5,1•4, achète orig Kick OFF2, Italy90, TV sport basketball. **PERDRIAN Olivier, 130, rue des Carrières Pav. 1, 95410 Groslay. Tél. : 39.83.10.98.**

Achète clavier de CPC 464 (seul) en Tbe, svp, sans périphe ou autre pour 250 F-urgent-merci beaucoup d'avance. Ecrire. **HENAUX Alexis, 15, rue des Narcisses, 21300 Chenôye.**

Achète scanner (le type 10 de préférence). Si offre sympa, je m'engage a vous donner nbrx logiciels. Pour tout renseignement écrivez. **Arnaud, 10, place des Carmes, 13800 Istres à bientôt et merci !**

Cherche scanner ou digitaliseur ou extension 1 MO pour 520 STE faire offre raisonnable + cherche contact sur LR. **SARAIUR Tony, 3, rue de Lamennais Bat 806 Villeneuve les Salines, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.44.25.52.**

Cherche pour Thomson MO5 en K7 les jeux suivant avec emballage d'origine : bidul et météo 7. Prix raisonnable. **DUBOIS Eric, 10, allée de Belledonne, 33610 Gières. Tél. : 76.89.44.95.**

Achète ou échange wargames sur Amiga en français ou anglais avec Doc française. **PETITDEMANGE Thierry, les Accacias les 20 Arpents porte D2, 10150 Pont Ste Marie. Tél. : 25.81.47.39.**

Ach jeux sur cartouche MSX 1 ou 2 moins de 100 F pas les flops merci d'avance. **BENSLIMANE Rachio, 32, rue Georges Rémond, 93220 Gagny. Tél. : 73.81.47.16.**

Eric 10 ans achète pour C64 K7 ou disquette calcul radio électricité réception radio cw Rtty Packet éct jeux et tous livres sur C64 merci. **THOMASSIN Eric, route de villey Saint Etienne, 54200 Toul. Tél. : 83.43.28.79.**

Ach drive 3 1•2 dble face pour Thomson a bas prix, recherche aussi club Thomson, et les jeux emmanuelle et F16 Falcon. **GASNIER Fabrice, 55, rue Ile-de-France, 59600 Maubeuge. Tél. : 27.64.72.85.**

Achète ordinateur Ti-99•4A de Texas instruments à très bas prix- Achète aussi tout périphériques et extensions pour cet ordinateur. **DI-ROCCO Thierry, 17, Avenue de Montolivet, 13004 Marseille.**

Ach soit console Sega 16 Bits + jeux, soit console nec + jeux, soit console lynx + jeux, soit console Gamebox + jeux à 50 % ou neuf. **HOEPPE Christophe, la rue des Jards Cinais, 37500 Chinon.**

Amiga cherche moniteur couleur pour moins de 1 500 F. Achète aussi digitaliseur vidéo. Faire offres et bons tuyaux par écrit. **BREDIN Christian, 4e compagnie Essa, 69998 Lyon.**

Cherche listing a taper pour C64-Tilt hebdogiciel etc... faire proposition-réponse assurée achète utilitaires en K7 pour C64. **MOUZIN Louis, 4, Mail Maurice de Fontenay, 93120 La Courneuve. Tél. : 48.36.91.59.**

Achète ou échange le jeu „ Bubble bobble „ sur 520 STF faire proposition au plus viteréponse assurée... Merci ! **RICAUD Philippe, 306, Av, Georges Clémenceau, 84300 Cavaillon (Vaucluse).**

Frédéric 13 ans cherche atari ST 1040-urgent. **PONT Frédéric, 995, chemin du cercle, 06570 Saint-Paul. Tél. : 93.32.91.93.**

Urgent rech ext mémoire pour CBM 128, virgule 128, Jack nicklaus world class leaderboard, california golf, pers utilisant tableurs. **LELUBRE Didier, rue de la Bourse, 427060 Bracquegnies belgique.**

Recherche jeux Nintendo : Rush'n attack, mari02, Guerilla Warkid Icarus, Wizards et Warriors Castle Warriors, à bas prix 120, et 200 F. **BAHR Davis, 56, Avenue de la Gare, 38450 Vif. Tél. : 76.72.88.40.**

Cherche originaux de Lucas films (jeux d'aventure) envoyez vos listes ou téléphonez-réponse assurée. **LE COULS Philips, Canada Huella, 29900 Concarneau. Tél. :98.97.59.16.**

Cherche console Sega 16 ou 8 Bits avec ou sans jeux. Pas chère (de 100 à 500 F). Cherche aussi ken le survivant sur 16 Bits. **FOURNIRET Pierre, 44, rue des fossés 55170 ANCERVILLE. Tél. :29.75.21.80.**

Achète Newsroom pour Apple 2e. **DOUILLY, chemin du Baguier Trav B52, 13600 La Ciotat. Tél. :42.83.33.76.**

Achète carte AD-LIB ou carte son pour PC. Achète power cartridge pour C64. Recherche contacts pour échanges PC et C64. Réponse assurée. **SIBILLE Nicolas, Pra premier, 05100 Val-des-prés. Tél. : 92.21.31.19.**

Achète bas prix pour club de voile Y Commodore 128 compatible avec C64 Logi D7 Jane. **VOLLEY CLUB ORLEANAIS Mr DELORD Philippe, 3 rue Charles Malfray, 45000 Orléans.**

Achète Trivial Pursuit révolution française pour C64 en disquette. Vends aussi Trivial P. Junior et Trivial Pursuit nouvelle génération. **BARTHELEMY Cyril, 52 rue Marius Piant, 54520 Laxou.**

Cherche sur C64 SHINOBI et double Dragon 2 en K7 à un prix raisonnable (80 F). Si possible dans la région. **DUMOULIN Benjamin, 24, rue de l'Aubépine, 95800 Cergy-st-Christophe. Tél. :34.24.18.83. Après 19 h 30.**

Achète sur Sega out run Enduro Racer altered beast fantasy zône VDS galaxie force great basketball scramble spirits. **GROS Benoit, 207, rue Joseph Pierrugues, 83700 St Raphaël. Tél. : 94.95.39.42.**

Cherche console Sega 16 ou 8 Bits avec ou sans jeux pas chère (100 à 500 F). Cherche Kem le survi-

vant sur Sega 16 Bits. **FOURNIRET Pierre, 44, rue des fossés, 55170 Ancerville. Tél. : 29.75.21.80.**

Thomson T09 : Achète K7 Phonetram et Normaphon (ou disquette si ça existe). Cherche aussi club Thomson. **DANIEL Bernard, 10, la Sapinière 76450 Cany. Tél. : 35.97.90.13.**

Cherche lecteur disquettes de 5 ' 1•4 pour compatible PC, de 360K ou I, 2Mo-urgent. **KOENIG Jean-Yves, 12, rue Cortambert 75116 Paris. Tél. : 45.04.96.71.**

Ech sur Atari STF nbrx News. Ach CPC 6128 coul. Tbe 1 500 F, MSX1 ou MSX2 entre 400 et 1 000 F en Tbe. **MOUNISSENS Siegfried, 17 ch de Pavin, 33140 Capaujac.**

Ach lecteur Atari 1050 pour 800 XL + Ech jeu sur K7 dont (Ninja commando•ZYBEX•BMX simulator) possibilité que j'achète logiciel sur XL•XE. **PAILLAT Fabrice, 11, rue des Nouettes 85190 La Genetouze. Tél. : 51.34.81.76.**

Cherche Atari 520 STF jeux et logiciel éducatifs si possible vers Le Mans, voire sarthe. **DEROUINEAU Raphaël, 14 rue Stéphane Mallarmé, 72000 Le Mans. Tél. : 43.76.22.38.**

Achète pour PCW 8256 jeux (100 F max) et utilitaires. Envoyez liste avec prix + type. Réponse assurée. **TOUSSAERT Franck, 19, avenue Marcellin Maurel, 06140 Vence (Alpes Maritimes).**

Cherche moniteur couleur CGA pour compatible IBM d'occasion urgent. **AUROUX Aline, 15, place Saint Saens, 95400 Villiers le Bel. Tél. : 34.19.66.78. Après 19 H.**

Achète Space Quest 3 Larry 3 Golo Rush et autres Sierra sur PC 5,25 ou tous jeux d'aventure. **IMBERT Christophe, 3 rue Ouessant, 67230 Obenheim. Tél. : 88.98.33.71.**

Achète pour TO8 Crayon optique ; souris pour TO70 lecteur K7 bon état exigé. Pour TO8 lecteur 31•2 à prix modéré. Urgent. **FLEURIGEON Olivier, 6, sente de la Raveine, Milon la Chapelle, 78470 St Rémy-les-Chevreuse. Tél. : 30.52.71.74.**

Achète moniteur couleur 1901 ou 1084 ou Philips 8832 faire offre achète originaux-Falcon-F19-F15 FSII toutes simulations sur Amiga. **DEBARRE Bernard, 18, Hameau les Coutures, 60240 Chambors. Tél. : 44.49.72.39.**

Recherche pour Amstrad K7 le jeu Krakout offre 100 Fsi bon état, écrire. **MAURAND Joël, 14 rue de Louvain, 65100 Lourdes.**

Achète logiciels musicaux midi ou non sur Amiga, recherche interface mibi pour A500 et contact musicaux pour échange idées et séquences. **PRAT Eric, 1 allée Claude Debussy, 45390 Puiseaux.**

Ach jeux Sega ! Entre 50 et 200 F. Cherche CPC 464 mono pour 800 F en Tbe, et C64 + 1541 + jeux pour 100 OF. Merci ! **MOUNISSENS Siegfried, 17 ch de Pavin, 33140 Cadaujac.**

Amisierra achète pour Amiga originaux King-/Quest 1-3 Leisure/suit/Larry-1 space quest-1 faire offre originaux spécialement pas d'autres. **GRAS René, Monthelie, 21190 Meursault. Tél. :80.21.25.14.**

Help ! Cherche désespérément jeux pour C64 ! Ayez pitié ! Si possible que les jeux ne soient pas trop vieux. **JOUANNEAU Antoine, les 4 cheminées Saint Hubert, 78690 Les-Essarts-le-Roi. Tél. : 34.84.86.40. Après 18 H.**

Amiga version 1.3, aimant jouer, recherche désespérément carrier command, original, notice en français de préférence. **FERRY Pierre-Olivier, 79, rue du chemin vert, 75011 Paris. Tél. : 47.00.45.33.**

Achète moniteur couleur SC-1425 B.E. prix maximum : 1200 F. **DEBUC Erwan, 4 rue royale, 78000 Versailles. Tél. : 39.49.59.19.**

Ach Atari 520STF DF + mon coul + Joyst + souris + jeux si possible + doc 4 500 F Maxi frais port partagés. **PARENT Alain, 8 rue des Alouettes, 35520 Montreuil-le-Gast. Tél. : 99.66.94.52.**

Cherche R-type et Spellcaster sur Sega 8b. **CLEMENT Mikaël, 6 rue Alexopoulos école Frédéric Gaillard et 95130 Le Plessis-Bouchard. Tél. : 34.14.26.94.**

Achète extension de 512K sur Amiga aussi un cable télé. Le tout si possible-de 700 F. Achète aussi plein de Demo. **AMSALLEM Nicolas, 2 allée Louis Blériot, 60260 Lamorlaye. Tél. : 44.21.43.45.**

Recherche Mon coul A 1084 pour Amiga 500, Tbe avec garantie et preuve d'achat, environ de 600 à 800. (Région Parisienne). **MEILLIER Christian, 144, avenue Henri Barbusse 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : 69.42.79.21. Après 18 heures.**

Recherche pour CBM 64 en disquette Destroyer en original et F16 Pilote avec notice. Ecrire et envoyer listes merci. **DUTRON Marcel, 54 rue Pen Ar Stang 3e étage, 29000 Quimper.**

Atari St achète logiciel de basic GFA avec notice et cherche jeu réponse 100 % garantie. **BRASSY Stéphane, 20 rue des bains 14360 Trouville sur mer. Tél. : 31.98.45.06.**

Achète 520 STF New Roms + jeux : simul (stunt car ; F29 ;...) ou autres ; prix : de 1500 F à 1900 F selon jeux ; Nord France si possible. **VERBEKE Philippe, 16, rue Bir Hakeim, 59130 Lamersart. Tél. :20.92.63.77. Après 18 H.**

Achète mon coul possédant une prise Péritel pour le mettre sur une console Sega 8 bits. Marque possible : Atari et Thomson. Bas prix. **ROZEC Olivier, 44 rue Commandant Groix, 29200 Brest. Tél. : 92.03.54.69.**

Achète Locoscript 2 adaptable sur amstrad PCW 8512 avec manuel et clé. **SCHMEMANN Nathalie, 11, rue de la montagne Sainte Geneviève, 75005 Paris. Tél. : 43.54.74.46.**

Débutant Atari ste achète Softs (jeux-utilitaires etc) faire offre. **LUGAN Didier, 26, rue Lafayette, 63600 AMBERT. Tél. : 73.82.14.75.**

Recherche world cup Soccer sur Sega Megadrive et super Réal basketball sur la même machine. (Si possible entre 150 et 250 F). **FONTE Frédéric, 3 rue de Belfort, 57290 Fameck. Tél. : 82.57.08.81.**

Nintendo achète cartouches USA ou Canada ou autre ne fonctionnant pas sur console française. Faire offre. **TONELLLA Claude, 12, Bld Desgranges, 8 rue des Pépinières, 92330 Sceaux. Tél. : 46.60.36.43.**

Salut achète savage Barbarian2 et le livre de la jungle sur PC-SUP : pas plus de 150 F chacun-merci disquettes 5P 1•4. **WRIGHT Alain, BP 1005 Niamey Niger Afrique. Tél. : 72.26.02.**

Achète pour Atari ST logiciel Shangai avec ou sans boite et mode d'emploi 200 F Français. **KOUEVI-JOHNSON Pierre, 6 avenue des Amazones, 224 Chene-Bougeries Suisse. Tél. : 22.49.86.36.**

Achète extension mémoire 64K ou 256K pour CPC 464. VDS Graphiscop 2 tablettes graphique (pour Amstrad) en Tbe au plus offrant. **MENAGE Anthony, 5 allée des capucines 78480 Verneuil-sur-Seine. Tél. : 39.71.64.63.**

Achète Amiga 500, 1 000, ou 2 000 DS région Rhône-Alpes Prx raisonnable (ave moniteur stéréo) merci ! **CHAZTTIER Stéphane, 140 rue du 8 mai 1945 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.84.88.96. Après 19 H.**

Achète Power Cartridge (commodore 64). Réponse assurée. **BESNARD Kendrick, école Saint Croix sur Aizier, 27500 PONT-AUDEMER. Tél. : 32.42.01.41.**

Recherche MSX2 (720K0), assembleur MSX2 sur disk, contact pour échange de logiciels, trucs, astuces, divers. **LOVERGLI Djamel, 70 rue de Montreuil, 78000 Versailles. Tél. : 30.21.51.19. Après 20 H.**

Achète logiciels éducatifs originaux Amstrad CPC 6128 et Amiga (avec notice) pour cours préparatoire CE1 et CE2. **KATZ Michel, 34, Bis rue Barbes, 18000 Bourges. Tél. : 48.50.08.56.**

Recherche T07•70 ou M05 voir programmes et jeux (sur K7) pour TO7. Vend TO7. **DARCHEUX Marius 105, rue Ernest Savart, 93100 Montreuil. Tél. : 48.51.66.56.**

Recherche original ou copie disquette accompagnant guide pratique de paragraphe sur Thomson T09 édité par Cedic Nathan merci. **AUBAILLY Nicolas, 21, rue La Bruyère, 78000 Versailles. Tél. : (1) 39 55 53 63.**

Achète jeux pour Amiga-faire proposition-échange jeu-réponse assurée. **CASASSO Alain, Le Petit Pontel, 63300 Thiers. Tél. : 73.51.34.56. Après 18 H.**

Achète pour C64 en K7 les jeux Italy 90 Gazza super Soccer Great court kick off 1 et 2 grand prix circuit et autres K7 de sport. **HELL Hervé, 70 Avenue général de gaulle, 69300 Caluire. Tél. : 78.08.49.90.**

Achète pour Amiga jeux a bon prix envoyer liste et prix. **LEFEVRE David, 9 Square Massenet APT 9,51200 Epernay.**

Ach ou Ech jeux + utilitaires sur Amiga 500. **MARGRAFF Thierry, 3 rue Pasteur 59121 Haulchin.**

Achète cassette (Nitendo) moitié prix, rapide si possible ! proposez la liste, voir tarifs intéressants 240 F meximum. **MEUNIER Grégory, 62, rue Jean Ligonnet Givors, 69700 (Rhône). Tél. : 78.73.31.28.**

Cherche Sega ou nintendo + jeux + Pheriphs. **GUENIER Roland, 67, Bd Mal Juin, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.22.55.21.**

Recherche Amstrad 464 Moniteur couleur plus jeux et Joystick. Prix maximum 3500. **JIOLAT Frédéric, 10 avenue de la porte de Ménilmontant. Tél. : 43.61.43.02.**

Pour Thomson T08D recherche modem MD90-333 imprimante 90-600 coffret communication CT98-333. **BECAME Daniel, 6, rue port Arthur, 95600 Eaubonne. Tél. : 39.59.33.99.**

Cherche jeux sur C64 ou C128D D7 + imprimante couleur bas prix vive commodore. Merci. **PITOLET Patrice, 55270 SEPTSARGES (Meuse). Tél. : 29.85.13.33.**

Ach jeux stratégie wargames simulations sport sur 520 st prix raisonnable faire offre. **CREGUT Francis, lot le Gué 28 rue des Trembles 84120 Pertuis.**

Nintendo cherche jeux a 150 F max. Cherche pistolet zapper 100 F max ou 200 F avec jeux faire offre sérieuse réponse assurée dès réception liste. **LETELLIER Ghislain, 3 rue des remparts 53100 Moulay.**

Achète pour st les originaux suivant : Austerlitz et Armada : 100 F le jeu (proche paris si possible). **TURPIN Ariel, 18 rue de la cave de Chatenoy, 77132 Larchant. Tél. : 64.28.23.19.**

Cherche K7 Nintendo prix maximum : 150 F. **Nandy Julien, 194 rue des Bourguignons Asnières. Tél. : 47.93.24.86.**

Achète pour Amiga : jeu Gauntlet ou logiciel musical. **BREHE Fabien, 1 Square Denis Papin 78330 Fontenay-le-Fleury. Tél. : 30.58.02.43.**

Achète jeu original invasion aux USA sur Atari ST jusqu'à 250 F (région Paris). Appelez vite ! **ROSE François, 8, allée des Trênes, 94240 l'Hay-les-roses. Tél. : 45.46.63.73.**

Recherche pour Atari 520-1040 ST « BAT » pour environ 150 F. **JOSSE Pascal, 11 rue du Fortin 78180 Montingy-le-Bretonneux. Tél. : 30.57.98.24.**

Achète sur Paris moniteur couleur Atari, Amiga ou Amstrad à bas prix et en bon état. **LAMIRAULT Grégory, 85, rue Ordener 75018 Paris. Tél. : 42.57.39.14. Après 19 H.**

ACH jeux pour Atari 520 STF anciens ou nouveaux envoyés liste, originaux, notice, prix. Recherche jeux Toobin. **NOIROT Daniel, 9 impasse des fleurs, 68890 Meyenheim.**

Achète jeux pour Sega 16 Bits version import Shinobi Batman etc prix max 250 F + cherche adaptateur 8 Bits-merci à tous. **BANIA Frédéric, 5 rue voltaire, 42270 Saint Priez en Jarez Loire. Tél. : 77.79.24.17.**

Recherche super réal Basketball et Ken the last battle + une deuxième manette. Faire offre en Moselle si possible. **FONTE Frédéric, 3, rue de Belfort 57290 Fanec. Tl. : 82.57.08.81.**

Nintendo : tu vends ton jeu je te l'achète ainsi que tout appareil compatible mintendo. **LETELLIER Ghislain, 3, rue des remparts 53100 Moulay.**

Achète Nioento 8 Bits Marios Bross Zelda Sega Wonder boy thunderblads deux disk C64 CPC 6128 Cartouch MSX1 only power cardtrice C64. **SOGNO Pierre, la glière, 73240 St genix Guiers. Tél. : 76.31.61.53.**

Achète Power Cariridge. Commodore 64 urgent ! **BESNARD Kendrica, école Saint Mards de Blacarville, 27500 Pont-Audemer. Tél. : 32.42.01.41.**

Recherche jeux sur C64 K7 : Batman the caped crusad, licence to kill living daylight, gauntlet, starwars, silkworm maxi 100 F. **PREYS Rodolphe, 27, rue Chanzy 59100 Roubaix. Tél. : 70.73.41.20.**

Achète pour Amiga 500 en originaux uniquement : new zealand story et Rainbow Island-faire offre. **PARASOTE Sébastien, 17, rue de Mango, 59190 Hazebrouck. Tél. : 28.41.04.94.**

Achète moniteur SM124 bon état-cherche contacts sérieux sur Atari 520 ste, région de Bouxwiller. Envoyez vos listes. **VOGEL Thierry, 11A rue du moulin vollash 67340 Ingwiller. Tél. : 88.89.56.36.**

Achète assembleur 280 + autoformation à l'assembleur. Le tout pour CPC6128 et pas trop cher. **MARCHAND Florent, chemi de Grignan, 84500 Bollème. Tél. : 90.40.18.33. En semaine.**

Jeune mission Chrétienne recherche Atari ST 1 MO, écran, imprimante, et utilitaire, pas trop cher-peu de moyen financier : **COMPAGNONS DE JOSUE LENEL Jean-Luc, 13•183 rue Paul Dassenoy, 57050 Metz.**

Achète ou échange jeux sur Mega-drive (200 F à 260 F) cherche golden axe échange jeux sur Amiga possède toutes news. **MACRE Stéphane. Tél. : 48.29.28.69.**

Mon Atari ST cherche : un adaptateur pour écouter sur ma chaine + des Disq. Vierges. Tout ça pas trop cher... merci. (sur 75 ET 95). **LAVIOLLE Yves, 6, rue des Catalans, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.80.69.75.**

Cherche Amiga 500 2300 F. Pas besoin de Joystick et de périf ni de garantie encore valable... le prix est à débattre. **CASSAGNAC Benoit, Moulin de la Lande, 22640 Plenée-Jugnon. Tél. : 96.31.82.02.**

Ach jeux Sega entre 100 F et 150 F (tennis ace golten axe etc...) envoyer vos listes et vos tarifs. **BOUCHEZ Sébastien, 197, rue pisselot a chevincourt 60150 Thourotte.**

Ployer-Honoqer-Maupitel-island combo-racer Afterthe wor-triple barrie. **CORNU Yann, bt 5 la ville parc, 78310 Maurepas. Tél. : 30.51.01.60. Après 19 H.**

Achète : Moniteur couleur et lecteur de disquettes externe et logiciels utilitaires le tout pour Atari ste et a des prix raisonnables. **RAMEFISON André, 21 bis, rue et Hervais 44100 Nantes.**

Achète jeux Séga environ 150 à 180 F Alex Kido 2 miracle Warrior y'd Rastan Govelius-merci à tous les séganianiaques. **AUTHENAC Laurent, rue du calvaire, 80620 Fransu.**

C64 Achète Power Cartridge-VDS pour PC cause double emploi écran CGA neuf 1 000 F. **MACAIGNE Thierry, BP 20, 93390 Clichy-sous-bois. Tél. : 43.30.65.93.**

Ach IMP couleur ou 24 Aig ainsi que lecteur 3 1•2 PR ami 500–VDS Tilt du 20 au 80 : I5F pièce-ACH jeux 50 à 80 F environ-cherche DOM PUB. **BOISAUBERT Willy, 29 Bld Branly 60180 Nogent.**

Achète Gameboy Nintendo a prix bas (entre 500 F et 650 F) achète jeux Gamebox (entre 100 et 175 F) **HANAK J-Baptiste, 96 avenue du général Leclerc, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 43.76.94.91.**

Achète logiciels pour Atari 130XE 520STF 1040STE AMSTRAD PC 1640 jeux utilitaires-faire offre. **CUNY Didier, 24 rue du vignoble 54360 Damelevières. Tél. : 83.75.95.52.**

Ach logiciels de jeux orig pour Atari 520 STF (Boodwych, dragons of flame, hillsfar, ultima IV ou VI etc...) Crackeurs s'abstenir 200 F maxi. **MOBASSER Farhad, 12, rue de villeneuve, 78310 Maurepas. Tél. : 30 62 04 05.**

Achète pour PC progs originaux (écran éga et VGA seulement). J'ai une préférence pour les simulateurs. VDS Progs pour Sharp 1430 et 1475. **LEHE Olivier, 35, rue de la Futaie, 27200 Vernon. Tél. : 32.51.13.09.**

Achète souris AMX pour CPC 6128 prix maximum 300 F. **BIBIER David, les Margagnes 605 Rives de Tague 74170 St Gervais. Tél. : 50.93.42.31.**

Achète sur Mégadrive jeux (250 F maximum). **Tél. : 74.70.90.11. Après 19 heures. Septembre.**

Recherche jeux pour PC et cartouche pour CBS colecovision. En particulier recherche space-ouest 3, prophecy, sinbad, zak MC Kraken pour PC. **ISNARD François, Villeneuve 86300 Chauvigny. Tél. : 49.56.07.08.**

Amiga cherche contact pour achat d'utilitaires (surtout en musique). **CARTON Frédéric, 35 rue Gabriel Peri 59210 Coudekerque-Branche.**

Pour 520 STE Ach logiciels DOM Pub et jeux envoyer liste urgent ! **CONCHE Gérard, 33 rue André Maurois 19100 Brive. Tél. : 55.24.40.34.**

Urgent, cherche moniteur pour Amiga 500 bon état si possible moins de 1 000 F. **AOUSI-VERITE Sébastien, 5 boulevard Voltaire, 92600 Asnières France. Tél. : 47.91.12.87.**

Recherche urgent lect D7 DDI-1 pour Amstrad CPC 464 si possible moins de 500 F. Merci. **DA SILVA Howard, 34, avenue Maréchal Lyautey, 78300 Poissy. Tél. : 30.74.28.31.**

Nintendo achète jeux adaptateur ou échange VDS également nombreux jeux (SMB2, Robocop, métal Gear to the earth, tapis, alpha mission Zelda). **LECOMTE Arold, 12 allée Messager, 59139 Wattignies. Tél. : 20.95.52.52.**

Ach jeux originaux sur Amiga : New Zeland story, stuntcar, Batman the Movie, vigilante et une jeu de bridge pour 150 F. **PASMANT Eric, 3 avenue de la terrasse 91260 Juvisy. Tél. : 69.21.93.99.**

Achète pour Amstrad PC 1512 Q GEM Initialisation + programmes originaux-envoyer liste- réponses

assurées. **SANA David, 27A rue du Caveau Freyming. Tél. . 87.04.46.14.**

Ach pour apple euro + toutes docum. Pour maintenance et utilisation et informations sur toutes cartes interface, drive, mémoire, etc. **CHABANNON Bernard, 13 rue de la Croix Bouteille 71240 Sennecy-le-Grand. Tél. : 85.44.85.09.**

Recherche programmes musicaux pour Atari ST et Amiga (midi). Achète interface midi pour Amiga, faire proposition. **PRAT Eric, 1 allée Claude Debussy, 45390 Puiseaux.**

Achète ou échange News sur Amiga. **CAMBOS Eric, 7 rue de la Moselle, 75019 Paris. Tél. : 42.03.25.76. ou 42.03.25.76.**

CLUBS

Cherche Atariens pour fonder club. Envoyez liste. Sérieux. **Niolas BLAIZOT, domaine du haut-Bois, 14800 Deauville. Tél. : 31.88.78.38.**

Cherche débutant contacts sérieux sur PC compatible 3 p 1•2 ou 5 p 1•4. Envoyez liste. Réponse assurée. **Akim ZENAGUI, 35, rue Fontenay, 92220 Bagneux. Tél. : 47.35.02.44.**

Amigamania vous propose des logiciels dom. publ. à 15 F pièce (démos, slides, jeux, Fred Fish 1 à 320, Amicus 1 à 25, util. et autres). **AMIGAMANIA, 13, av. Jean-Jaurès, 73000 Chambéry. Tél. : 79.69.00.83.**

Depuis 5 mois création d'un club Nintendo pour tous. Intéressé : envoyez un chèque de 50 F ou 10 F pour 12 ou 1 magazine avec trucs, astuces, échanges. **Fabrice LEBRUN, 10, rue du Château-Travecy, 02800 La Fère. Tél. : 23.56.38.62.**

Nouvelle adresse club Stef, 126, bd Notre-Dame, 13006 Marseille. Ecrire ou tél. le soir ou le week-end. **Jean-Marc CAYROL, 126, bd Notre-Dame, 13006 Marseille. Tél. : 91.81.43.20.**

Ataristes, le club Indépendants vous fournit toutes les dernières nouveautés à bas prix. **Jean-Christophe PACAUD, 4, chemin de Bel-Air, 44210 Sainte-Marie-sur-Mer. Tél. : 40.82.22.18.**

Recherche création d'un club de jeux Lynx. Echanges et achats possibles. Débutants bienvenus. Echange news sur ST. **Judi PHAN, 70, rue des Petits-Bois, rés. Danièle, 78370 Plaisir. Tél. : 30.55.83.38.**

Etant scénariste, je cherche un groupe de programmateurs, graphistes, musiciens pour y participer par correspondance ou dans Montbéliard. **Frédéric BAUDOT, 5, chemin du Villards, 25550 Issans. Tél. : 81.92.34.31.**

Phaba club : fanzine, dom. pub., démos et prgs inédits sur ST(E). rens. contre env. timbrée à vos nom et adresse. Annonce sérieuse. **Fabrice BAMAS, 8, chemin des Pains-Perdus, 28100 Dreux.**

Club PC-News est fait pour vous ! Si vous avez un PC alors écrivez-nous (journal, etc.). Le tout pour 20 F•trimestre. **CLUB PC-NEWS, Patrice BECUWE, 27, rue de la Gare, 59380 St-Een. Tél. : 28.62.15.93.**

For international contacts, public domain software, discounts, news-letter... What ever computer you may have ! (Send stamp for info). **C.M.O.S. (Centre Mondial des Ordinateurs Solidaires), BP 157, 93163 Noisy-le-Grand Cedex, France.**

Graphiste cherche programmeur en C ou assembleur. Projet jeux originaux. Débutant bienvenu. **Fabrice RHODES, 49, rue d'Alleray, 75015 Paris. Tél. : 42.50.69.55.**

Iris news 3 est disponible : 10 F en timbres. rech. dessinateurs•coders région Metz (54-57) pour démo•jeux sur Amiga. Vds console Lynx + jeux. **Joseph DIASIO, Quartier Mermoz, Bât. D, n° 2, 54240 Jœuf. Tél. : 82.46.95.12.**

Hey ! Cherche Hypra Méga and Giga cool contacts sur Amiga 500. No lamers ! **Serge MEDER, 16, rue Marie-Curie, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.95.27.48.**

Cherche club mégadrive sur Paris ou en crée un ! Dément ! Contact rapide please. **Vincent CHEVALIER, 15, rue Pigalle, 75009 Paris. Tél. : 42.81.28.96.**

Atari-club : nbrx services. Fanzine mensuel en PAO, logiciels domaine public, etc. Pour plus d'infos, écrire et joindre 2 timbres. **ATARI-CLUB, 9, clos des Herbettes, 31170 Tournefeuille.**

Le club The Commodexplorer cherche contacts sérieux sur CBM. **Stéphane-Ludovic NICON, A 6, La Rocade, 91160 Longjumeau. Tél. : 69.34.49.42.**

Halloween, un new groupe sur 64. Contactez-nous pour échanges de news ! Débutants s'abstenir ! **Daniel THETAZ, Les Glariers 6, 1920 Martigny (Suisse). Tél. : 26.22.37.72.**

Cherche bon scénariste pour projet de jeu d'aventure sur STF. Notions informatique souhaitées. **Claude EICHINGER, 1, rue de Bruges, 68110 ILLZACH.**

Vous avez un Amiga, alors n'hésitez plus ! Contactez Multi Tronic (nouveau club). Nous procurons toutes les news du moment (réponse assurée). **BYLLTEXT, Aisomont 32, 4980 Trois-Ponts (Belgique).**

Echanges news sur STF Atari 520. Cherche contacts en vue de créer un club cool. Recherche surtout et impérativement : TV Sport Basketball. **Pascal DELEAU, 74, allée des Guerlettes. Les Escardines, 62215 Oye-Plage. Tél. : 81.35.87.02.**

Atari-Top a son actif 8 membres ! Possibilité de s'agrandir à 15 membres. Attends lettres + tél. + liste pour réponse (sûre). A bientôt. Vive Atari. TOP ! **Jean-Luc GEBLEUX, — ATARI TOP £, Campagne-Tronc, 13140 Miramas.**

Nec'lub voius offre une revue gratuite pour les possesseurs de la conole PC Engine. Offre valable 1 mois à partir de la parution. Envoyez coordonnées. **NEC'LUB, C3, résidence Les Pervenches, 13700 Marignane.**

Cherche contacts sympas et sérieux sur console NEC PC Engine. Espère contacts cools et très rapides. A bientôt. **Olivier BERTUGLI, route des favières, 83200 Toulon. Tél. : 94.27.26.97.**

Demandez le Catalogue IFA de dompubs pour ST et PC et de logiciels originaux d'occasion. **IFA, 59680 Cerfontaine. Tél. : 27.65.86.11.**

Mega Club MSX au service de tous les utilisateurs du standard MSX. Achats, vente et trucs pour MSX1 et MSX2, cartouche, cassettes et disq. **MEGA CLUB MSX, 108, rue Marceau, 59280 Armentières.**

Le fanzine Amstrad Microsoft sort son n° 2 : tests, jeux de café,jeux de rôle, nbrx plans et soluces, BD, top... Le n° 1, le n° 2 : 8 F chaque (+ PA). **Carole DUGUY, Bel-Ego, 44850 St-Mars-du-Désert.**

Amstradiens : microzine est le seul fanzine 100 % listings. Vite ! 2 timbres à 2,30 F et le numéro 9 est à vous ! **Bruno LE BOURHIS, Bourg-de-Brec'h, 56400 Auray.**

Cherche club pour Atari dans l'Isère ou club Séga Mégadrive. Echange aussi deux contre démos. Attends réponses et toutes propositions. **Jean-Philippe BRUN, 6, rue des Terreaux, 38500 Voiron. Tél. : 76.55.32.37.**

Création club Sierra pour tous les accros du genre. Trucs, astuces, soluces. Gratuit. Mise en contact des membres. En particulier ST, Amiga, PC. **Arnaud ROSTAIN, 17, bd Augustain-Cieussa, 13007 Marseille. Tél. : 91.52.76.69.**

Avis à tous les amigafans du monde entier. Le Club B.S.G. vous est ouvert. Joindre 1 disk pour le catalogue. Réponse 100 % assurée à tous. Bye ! **BIDGY, BP 78, B-4800 Verviers-1 6Belgique).**

Programmeurs de jeux recherche graphistes sur Amiga pour poursuivre projets. Réponse assurée. URGENT. **Jean-Claude QUENAON, 52, rue Riquet, 29200 Brest. Tél. : 98.80.66.73.**

Recherche traduction en français de Solo Flight et Flight Deck pour C64. Merci. **Michel GALBIN, 7 bis, rue du Général-Leclerc, Le-Mesnil-St-Denis. Tél. : 34.61.05.05.**

Le Club Tigre 13 vous propose son téléchargement PC et Atari au portocole Kermit. 24 h•24 et 7 j•7. **TIGRE 13 (Association), 1, rue Beneditti, 13008 Marseille. Tél. : 91.78.84.81.**

Vous avez un Amiga, St, Amstrad, Séga, vous devez posséder Bug Magazine, le fans plein de conneries, de cul et de tests ! C'est 10 F ! Atchao ! **David LAURENT, 48, allée Georges-Allain, 76620 Le-Havre. Tél. : 35.46.65.34.**

Free Distribution, diffuse nbrx logiciels du domaine public. Les catalogues pour Amiga et pour PC sont disponibles gratuitement. **FREE DISTRIBUTION (association loi 1901), 88,rue de Sailly, 59390 Toufflers.**

Club Atari St : 2 000 logiciels en consultation par la poste (même France) à 25 FF la disquette ! Liste gratuite sur simple demande. **B.A.G., BP 71, B-4100 Seraing 1.**

Club Atari cherche personne capable d'approvisionner le club en news. Grosses récompenses.A bientôt. **Arnaud BELLINI, 3, rue de la Taillerie, 58130 Guérigny.**

Amiga cherche contacts, cours assembleurs, routines, muzaks, tools, DP. **Florent CHASSIGNOL, 73, quai CdtèLherminier, 42300 Roanne. Tél. : 77.71.02.37.**

Coder sur Amiga (possesseur de l'action replay). Recherche contact pour écha. util. démo, source. But no game. recherche bidouilleur averti. **Antoine « Sheeriu », MUSSARD, 14, rue du Chapeau-Rouge, 44000 Nantes.**

A Marseille, le club Phœnix attend les pros de l'Amiga et PC. Tél. ou env. vos lettres en précisant Ballotti Phœnix. **Phœnix (Muriel) BALLOTTI, 30, bd Herriot, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.25.63 après 18 h.**

STOOOP ! Vos logiciels du Dom-pub pour Amiga. De plus, éch. sources, assembleur. Alors dépêchez-vous et écrivez-moi (joindre 1 timbre). **DM-AMIGA, 6, rue Jules-Ferry, 16400 La Couronne.**

Vous avez un PC 2. Alors venez avec nous au club PC-News avec son journal, trucs, etc. (20 F•trimestre). **CLUB-NEWS, Patrice BECUWE, 27, rue de la Gare, 59380 Steene. Tél. : 23.62.15.93.**

Amstrad Mag est un fanzine gratuit sur Amstrad disc. Demandes-le en joignant 1 disc + 1 timbre à 3,80 F. **Jean-Louc DUVAL, 40, rue Mansart, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.25.07.22.**

Club de fanas du ST cherchent adhérents ou contacts pour échange jeux. **David DOUMOS, 3, impasse des Myosotis, 14470 Courseulles-sur-Mer.**

Logiciels dom. public à un prix sympa pour PC 5"1•4. Demandez notre catalogue pour enrichir votre logithèque. Joindre 2 timbres pour envoi. **SOLEIL INFORMATIQUE, Association loi 1901, Boîte Postale n° 2, 24130 Prigonrieux.**

Club Amiga recherche nbrx contacts, régions 01, 38, 69. Accepte tous le monde (but non lucratif). **Frédéric PASQUIER, Passins, 38510 Morestel. Tél. : 74.80.11.69.**

Toutes les news Amiga des 4 coins de l'Europe. Envoyez 1 disquette pour le catalogue. réponse ultra rapide ! **CLUB 69-AMIGA, rue des Mineurs 20, 4470 OUpeye (Belgique).**

Boys and girls contactez-nous pour échanger des méga jeux sur C64 et PC en Belgique et partout ou on lit Tilt. Débutants acceptés. Disk. **Benoît MOULIN, 119, rue Louis-Caty, 7300 QUaregnon (PC) ou Stéphane LIUZZI, 85, rue Louis-Caty, 7300 QUaregnon (C64).**

Grand groupe français Amiga, de renommée int., cherche musiciens de qualité, ainsi que « hot » samples (soundtracker). Débutants s'abst. **Benoît CHABAUD, quartier Le Touve, 84570 Méthanis. Tél. : 90.61.88.56.**

Amigaman sérieux cherche some cool guys pour former un groupe pour démos légales. **Laurent COLA, 128, av. Emile-Vincent, 83000 Toulon. Tél. : 94.62.18.12.**

Vds softs originaux pour ST et Amiga, Pool of Radiance pour PC, livres divers pour ST, livres sur le 68000 et le C, câble Péritel Amiga-TV. **Frank EYCHENNE, 2, rue Lt-André-Joseph, 83000 Toulon.**

Cherche contacts PERFORMANTS sur Amiga, en France•étranger. Cherche musiciens (STK). Envoyez liste et réalisation. **Jacqques MEYNIEL, Domaine du Clouet, Pompignac, 33370 TRESSES. Tél. : 56.30.23.88.**

Posesseur du jeux Ivanhoé reste bloqué à la fin de la 1re disquette. Connaissez-vous la solution pour accéder à la 2e ? **Ludovic PARENT, Les Loges, Saint-Brisson-sur-Loire, 45500 Gien. Tél. : 38.36.73.63.**

Amiga users : Aldyss Diffusion propose démos, intros, utilitaires DP. Disk pour 15 F. Demandez notre liste (réactualisée). Echange ou vente. **Alexandre GARNIER, 16, rue d'Alsace, 02100 St-Quentin. Tél. : 23.62.17.65.**

Lisez Amson Magazine, le fanzine des 8•16 bits. 1 numéro contre 1 timbre. **Arnaud GODINEAU, 7, rue dom-Mocquereau, 49280 La Tessoualle. Tél. : 41.56.35.60.**

Club Nintendo propose magazines, trucs, astuces. Vends Rygar, Zelda II, Tetris, Batman, etc. Poss. aussi réseau téléphonique pour tous problèmes. **Fabrice LEBRUN, 10, rue du Château-Travecy, 02800 La-Fère. Tél. : 23.56.38.62 après 19 h.**

Vds disks vierges, extensions mémoires pour Amiga 2000, 500 et Atari STE et divers rams. Neuf et garanti. prix ultra int. Liste sur dem. **Jean-Louis JACQUEL, 15, av. Marcel-Bailly, 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26.74.02.63.**

Pour recevoir Omega (un super fanzine tous standards) il suffit de m'envoyer 5 timbres à 2 f 30. précisez si vous voulez le n° 1, le n° 2 ; ou les deux pour 10 timbres. **Yam BABILLOT, 366 ter, rue de Vaugirard, 75015 Paris.**

Personne aimant le MSX cherche matériel AZERTY 64 Ko gratuit pour fonder club MSX, logiciels, câbles, livres, sur basic MSX 1 uniquement. **Pierre SOGNO, La Glière, 73240 St-Genix Guiers.**

Club en voie de formation recherche membres (débutants admis) + programmeur pour faire démos du club (The LAst Shadows). Envoyez vos démos. **Mike LANO (The Last Shadow), 41, av. François-Lamarche, Chapelle-lez-Herlaimont (Belgique).**

Amiga 500 ! Cherche contact sérieux (dans la région Rhône-Alpes si poss.). **Stéphane CHEVALLET, 2 bis, rue Marcel-Plasse. 69290 Craponne. Tél. : 78.57.38.36.**

Je voudrais créer un club ST, pour le Nord uniquement (prêts de jeux, astuces, etc.). Pour renseignements écrivez-moi : réponse assurée. **Jérémy DEPREZ, 2-8, rue Maxence Van-der-Meers, CH-59223 Roncq.**

Vds plus de 200 démos dompubs sur ST. 10 achetés 1 gratuite. Le disk 15 F port compris ! Cherche Devpack ST2 avec notice. Merci. Liste sur demande. **Alexandre PY, 39, rue de Vesoul, 25000 Besançon.**

Club Atari St : 3 000 logiciels en consultation par la poste (même France) à 25 F la disquette ! Liste gratuite sur simple demande ! **B.A.G., B.P. 71, 4100 Seraing 1 (Belgique).**

Club récent cherche à s'agrandir dans la région de Compiègne et à connaître des contacts (internationaux) pour... Amiga bien sûr ! **Antonio TEIXEIRA, 16, avenue de Quennevières, 60200 Compiègne. Tél. : 44.23.16.41.**

Un club LYNX s'est créé ! Venez y adhérez ! 3 modalités : rachats, ventes, locations. News en provenance des US. Possesseurs de Lynx, vite ! **Judi PHAN, 70, rue des Petits-Bois, Rés. Danièle, 78370 Plaisir. Tél. : 30.55.83.38.**

Club Emerald Mine attend tous les fanas de ce jeu sur Amiga versions 1 à 11 + Marathon Mine 1-3. **Luc JEANJEAN, 11, rue Raoul-Sarnet, 30800 Saint-Gilles.**

Club tous ordin. et consoles rech. adh. Infos contre 1 timbre. Club ach. disks vierges. Création journal. SVP envoyez idées. **MICROJEUNE, 2-8, rue Maxence-Vendermeersch, 59223 Roncq.**

HEY ! Un super groupe sur C64 est né : Zig Zag. Nous recherchons membres, contacts et coders pour nous aider. Thanks. Salut locomputer ! Equinox ! **Frédéric VIRIOT, 9, rue Charrau, 57140 Norroy-le-Veneur. Tél. : 87.32.76.90.**


HEROES
SCHWARZENEGGER · BOND
BARBARIAN · SKYWALKER
James Bond is out on his own and out for revenge
LICENCE TO KILL
BARBARIAN · II
PALACE
SCHWARZENEGGER
THE RUNNING MAN
GRANDSLAM
STAR WARS
4 HEROES LEGENDAIRES · 1 SUPERCOMPILATION
LICENCE TO KILL
Bond est de retour pour se venger sur Sanchez, le mauvais magnat hypocrite de la drogue. Pouvez-vous réussir alors que tout est contre vous?
"...graphismes et effets sonores excellents font de ce jeu de beaucoup le meilleur jeu Bond jusqu'ici... un jeu formidable en soi." Computer & Video Games
BARBARIAN II
Taillade et tuerie. Des pièges effroyables et des monstres affreux attendent dans les donjons de Drax. Le héros le plus réussi jamais créé pour les ordinateurs individuels.
"De loin, la tabassée la meilleure (et la plus horrible)..." Zzap! 64
THE RUNNING MAN
C'est le moment du spectacle! Affrontez la mort dans le game show le plus dangereux de tous les temps!
"...un jeu d'ordinateur parfait. Vraiment excitant" Your Sinclair
STAR WARS
Rejoignez l'ultime héros de science-fiction Luke Skywalker dans une tentative désespérée défiant la mort en vue de faire sauter la forteresse de Darth Vader, le Deathstar.
"Film classique, machine à sous classique, jeu classique"
Computer & Video Games
LICENCE TO KILL
BARBARIAN II
Photos d'écran sur Amiga & Atari ST
The Running Man: © 1989 Taft Entertainment Motion Pictures/Keith Barish Productions. © 1989 Grandslam Entertainments Ltd. Barbarian II: © Palace Software 1988 Star Wars: ® & © 1987 Lucasfilm Ltd & Atari Games Licence to Kill: Distributed by MGM/UA Distribution Co. Gun Logo Symbol © 1962 Danjaq, S.A. and United Artists Company. All Rights Reserved. Artwork & Packaging © Domark Ltd 1990
DOMARK
Publié par Domark Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR Tel:44 (0)81-780 2224
Disponible sur: Atari ST, Amiga, Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) et Spectrum


Clive Barker's
NIGHTBREED
CABAL
LE JEU D'ACTION
LE CAUCHEMAR A COMMENCE!
VOUS INCARNEZ BOONE ALORS QU'IL PROGRESSE DANS LES PROFONDEURS ET LES CAVERNES DE LA NECROPOLE JUSQU'A LA VILLE SOUTERRAINNE DE MIDIAN OU RESIDE LES CREATURES DE LA NUIT - NIGHTBREED. ELLES SONT DES CREATURES SURNATURALLES QUI SE SONT PROTEGER DE LA CRUAUTE DE L'HOMME. NON SEULEMENT VOUS DEVEZ AFFRONTER ET VAINCRE CES CREATURES MAIS VOUS DEVEZ EGALEMENT VOUS BATTRE CONTRE LE GANG MEUTRIER GROS-BRAS DE LA VILLE D'A COTE. ENFIN LE FEROCE ASSASSIN PSYCHOPATE, RESPONSABLE DE PLUSIEURS MEUTRES ABSOLUMENT ATROCES, CONNU SOUS LE NOM DE "LE MASQUE" SE DRESSERA DEVANT VOUS.
CE JEU D'ACTION DE TYPE ARCADE-AVENTURE VOUS PERMET DE TIRER, FRAPPER, BONDIR... TOUT EN EXPLORANT LE TERRIFIANT MONDE SOUTERRAIN DES CREATURES DE LA NUIT.
NIGHTBREED
NIGHTBREED
NIGHTBREED
NIGHTBREED
Clive Barker's NIGHTBREED TM & ©1990
Morgan Creek Productions.
All Rights Reserved.
AMSTRAD
CBM AMIGA
ATARI ST / STE
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE,
06740
CHATEAUNEUF
DE GRASSE.
TEL: (1) 43350675